
COREL™
painter® X3
Einführungshandbuch



# Einführungshandbuch

Corel Corporation

2013

Corel® Painter® X3-Einführungshandbuch



105153

# Inhaltsverzeichnis



# Willkommen bei Corel Painter

Corel® Painter® X3 ist das modernste digitale Kunststudio. Mit innovativen Zeichen- und realistischen Malwerkzeugen, Klonfunktionen und Features, die sich an Ihre individuellen Bedürfnisse anpassen, schenkt Corel Painter Ihrer Kreativität neue Ausdrucksformen. Die neuen Malwerkzeuge in Corel Painter reagieren auf Druck, als würden Sie mit dem Pinsel an der Staffelei stehen: Dicke und Genauigkeit der Pinselstriche werden dadurch realistisch wie nie zuvor. Und das ist noch längst nicht alles. Sie können beispielsweise Ihre eigenen Natural-Media®-Malwerkzeuge erstellen und damit genau die Wirkung erzielen, die Ihren künstlerischen Vorstellungen entspricht. Die Möglichkeiten sind nahezu unbegrenzt. Damit übertrifft Corel Painter alles, was mit herkömmlichen Mitteln realisierbar wäre.

In diesem Abschnitt werden folgende Themen besprochen:

- Inhalt dieses Benutzerhandbuchs
- Weitere Ressourcen
- Registrierung
- Informationen zur Corel Corporation

## Inhalt dieses Benutzerhandbuchs

Dieses Benutzerhandbuch enthält Schritt-für-Schritt-Anweisungen zur ersten Verwendung von Corel Painter X3. Es werden die am häufigsten mit Corel Painter X3 ausgeführten Aufgaben beschrieben. Beachten Sie bitte, dass es sich nicht um eine erschöpfende Referenz für jedes Malwerkzeug handelt. Zusätzliche Informationen entnehmen Sie bitte dem Hilfesystem des Programms.

Dieses Handbuch enthält eine beeindruckende Auswahl an Werken, die von renommierten Künstlern in Corel Painter erstellt wurden. Sie sollen Ihnen Inspiration bieten und die Möglichkeiten der Anwendung aufzeigen.

## Weitere Ressourcen

Sie erhalten online Zugriff auf weitere Corel Painter-Ressourcen, um mehr über das Produkt zu erfahren und sich mit der Corel Painter-Community zu vernetzen.

| Ressourcen | Zugriff |
|---|---|
| Corel Painter-Seite auf der Corel-Website | http://www.corel.com/painter |
| Corel Painter Factory | http://www.painterfactory.com/ |
| Corel Painter auf Twitter | http://www.twitter.com/corelpainter |
| Corel Painter auf Facebook | http://www.facebook.com/corelpainter |

## Registrierung

Es ist wichtig, dass Sie Ihre Corel-Produkte registrieren. Nur durch eine Registrierung ist gewährleistet, dass Sie verzögerungsfreien Zugang zu den neuesten Produktaktualisierungen, wichtigen Informationen zu Produktveröffentlichungen und kostenlosen Downloads haben.

Wenn Sie den Registrierungsvorgang bei der Installation von Corel Painter X3 übersprungen haben, können Sie die Registrierung unter www.corel.com/support/register vornehmen.

## Informationen zur Corel Corporation

Corel ist eines der weltweit führenden Softwareunternehmen, mit einigen der branchenweit bekanntesten Grafik-, Produktivitäts- und Digital Media-Produkte. Dank unseres umfassenden Portfolios innovativer Software genießen wir den Ruf, besonders anwenderfreundliche Software bereitzustellen und somit herausragende Kreativität und Produktivität zu ermöglichen. Die Industrie hat diese Leistung mit Hunderten von Auszeichnungen für Innovation, Design und Qualität gewürdigt.

Unsere von Millionen Menschen weltweit verwendeten Produktreihen sind CorelDRAW® Graphics Suite, Corel® Painter®, Corel® PaintShop® Pro, Corel® VideoStudio® und Corel® WordPerfect® Office. Weitere Informationen zu Corel finden Sie unter www.corel.com.



# Neue Funktionen in Corel Painter X3

Damit übertrifft Corel Painter alles, was mit herkömmlichen Mitteln realisierbar wäre.

In diesem Abschnitt werden folgende Themen besprochen:

- Neue Funktionen in Corel Painter X3
- Neue Funktionen in Corel Painter 12, Update 1 und 2
- Änderungen an den Panels für Malwerkzeugeinstellungen

## Neue Funktionen in Corel Painter X3

In diesem Abschnitt finden Sie Informationen über die neuen und verbesserten Funktionen von Corel Painter X3.

### Eine Plattform für Inspiration, Kreativität und Reflexion

| | |
|---|---|
| Malwerkzeugsuche | Hilft Ihnen beim Auffinden des perfekten Malwerkzeugs. Geben Sie einfach den Namen der Malwerkzeugvariante oder eine Kombination der Malwerkzeugeigenschaften ein (z. B. Verwackeln oder Borsten), um die Suche einzugrenzen. Um alle neuen Malwerkzeugvarianten zu finden, die in Corel Painter X3 hinzugefügt wurden, geben Sie in die Suchleiste „X3“ ein. |

| | |
|---|---|
| Panel **Ausgangsbild** | Mithilfe dieser Funktion können Sie ein inspirierendes Bild in einem einfach zu verwendenden andockbaren Panel anzeigen. Sie können das Ausgangsbild zoomen oder schwenken und die Farben des Ausgangsbilds erfassen, während der Fokus auf Ihrem digitalen Gemälde erhalten bleibt. |
| Verbesserte Strichvorschau | Die Funktion bietet eine detailliertere Vorschau der Malstriche, die in Echtzeit auf der Arbeitsfläche angezeigt werden. In der Vorschau werden nur Parameter von Malwerkzeugen wie Mischen, Löschen, Angleichen und Verwackeln visuell dargestellt. Die Malwerkzeugvorschau wird im Malwerkzeugbibliotheks-Panel, im Ergebnispanel der Malwerkzeugsuche und im Malwerkzeugeinstellungs-Panel **Strichvorschau** angezeigt. |
| Inspirierende Mischflächen | Ermöglicht Ihnen die Auswahl von Farben aus einer Sammlung von Originalmischflächen, die von professionellen Corel Painter-Künstlern für Sie erstellt wurden. |

## Die Innovation bei digitaler Kunst

| | |
|---|---|
| Verwacklungs-Malwerkzeuge | Durch ein umfassenderes Zufallsverhalten werden mit dieser Funktion realistischere Malstriche erzeugt. Die Malwerkzeugvarianten für Verwacklungen sind in verschiedenen Malwerkzeugkategorien zu finden. |
| Universelle Verwacklung | Mit dieser Funktion können Sie das Zufallsverhalten verschiedener Malwerkzeugfunktionen, wie beispielsweise Größe, Winkel und Deckkraft, steuern. Sie können die Verwacklungsfunktion nun auch zusammen mit einem anderen Ausdruck verwenden. |

| | |
|---|---|
| Mindesteinstellungen | Mit dieser Funktion können Sie einen Schwankungsbereich für einen gewählten Ausdruck festlegen. Sie können Mindestwerte für Malwerkzeugeinstellungen wie beispielsweise die Größe und die Deckkraft anwenden. |
| Zusätzliche Farbaufträge, Muster und Papiere | Hierbei handelt es sich um eine größere Vielfalt von Farbaufträgen, Mustern und Papieren, die Sie in Ihrem Gemälden verwenden können. |

## Einfacher zu lernen und zu verwenden

| | |
|---|---|
| Intelligente Malwerkzeugeinstellungen mit zusätzlichem Medienpanel (Erweiterte Malwerkzeugeinstellungen) | Mit dieser Funktion können Sie die erweiterten Malwerkzeugeinstellungen eines ausgewählten Malwerkzeugs auf eine eher intuitive Weise ändern. |
| Perspektivhilfslinien | Ermöglicht Ihnen das exakte Zeichnen in einer Perspektive mit einem, zwei oder drei Punkten mithilfe der voreingestellten Hilfslinien. Durch die Option **Perspektivische Striche** werden Ihre Striche so begrenzt, dass sie sich in Richtung des Fluchtpunkts bewegen. Diese Funktion ersetzt die Funktion **Perspektivraster**. |
| Verbessertes Klonen | Mit dieser Funktion wird das herkömmliche Verfahren des Side-by-Side-Klonens wieder eingeführt, und Sie haben die Möglichkeit, das Fadenkreuz im Ursprungsbild anzuzeigen, um die Malgenauigkeit zu steigern. Außerdem können Sie jetzt das Ursprungsbild bearbeiten. So können Sie beispielsweise verschiedene Effekte auf das Ursprungsbild anwenden. |
| Transformation über Ebenen hinweg | Ermöglicht die gleichzeitige Anwendung von Transformationen auf mehrere Ebenen und Gruppen. |

| | |
|---|---|
| Maximale Anzahl der Farben für Farbtabellen festlegen | Mit dieser Funktion können Sie beim Erstellen von Farbtabellen die maximale Anzahl der Farben festlegen. |
| Zwiebelhautebenen anzeigen | Mithilfe dieser Funktion können Sie bei der Arbeit mit Filmen die darunter liegenden Frames anzeigen. |
| **Leistung** | |
| Speicherplatzerweiterung | Diese Funktionen bietet Ihnen die Möglichkeit, einen größeren Teil des verfügbaren RAM-Speichers Ihres Macintosh-Systems zu nutzen, da Sie nun den Painter zugewiesenen RAM-Anteil steuern können. Die Funktion wurde bereits in Painter 12.2.1 eingeführt. |

## Neue Funktionen in Corel Painter 12, Update 1 und 2

Wenn Sie von Corel Painter 12 zu Corel Painter X3 migrieren, sind Ihnen möglicherweise die Funktionen und Verbesserungen nicht bekannt, die in Corel Painter 12, Update 1 und 2 eingeführt wurden. Diese Funktionen und Verbesserungen stehen auch in Corel Painter X3 zur Verfügung.

## Corel Painter 12, Update 1 – Funktionen

| | |
|---|---|
| Möglichkeit zum Importieren und Exportieren von Malwerkzeugbibliotheken, -kategorien und -varianten. | Ermöglicht Ihnen das Importieren und Exportieren von Malwerkzeugbibliotheken, -kategorien und -varianten, sodass Sie Malwerkzeugvarianten besser verwalten können. |
| Malwerkzeugbibliotheken erstellen und entfernen | Ermöglicht Ihnen das einfachere Erstellen und Löschen von Malwerkzeugbibliotheken. |
| Malwerkzeugkategorien erstellen und entfernen | Ermöglicht Ihnen das Sichern von Malwerkzeugvarianten in benutzerdefinierten Malwerkzeugkategorien. Außerdem können Sie benutzerdefinierte Malwerkzeugbibliotheken entfernen, wenn Sie sie nicht mehr benötigen. |
| Malwerkzeugvarianten sichern | Ermöglicht Ihnen das schnelle Sichern der von Ihnen erstellten benutzerdefinierten Malwerkzeugvarianten. |
| Malwerkzeugvarianten verschieben | Ermöglicht Ihnen das einfache Ziehen von Varianten zwischen Kategorien. |
| Arbeitsbereiche löschen | Ermöglicht Ihnen das Löschen von benutzerdefinierten Arbeitsbereichen aus der Anwendung. |
| Verbesserungen beim Mischen von Farben | Ermöglicht Ihnen das Öffnen von Bildern als Mischflächen und das Sichern von Mischflächen im PNG-Dateiformat. |
| Panelgröße ändern | Ermöglicht Ihnen das Verändern der vertikalen Größe der meisten Panels in einer Palette. |
| Verbesserungen des Navigatorpanels | Ermöglicht Ihnen das Ausblenden des Bildinformationsbereichs oder der Einstellungen des Panels **Navigator**. |

### Corel Painter 12, Update 2 – Funktionen

| | |
|---|---|
| Farbaufträge | Mit dieser Funktion wird eine zusätzliche strukturierte Oberfläche für die Arbeit mit den Malwerkzeugen **Realistisches Aquarell** und **Realistisches nasses Öl** eingeführt, mit der Sie die Fließrichtung der Farbe beeinflussen können. |
| Panels vertikal andocken | Ermöglicht Ihnen das vertikale Andocken von Panels im Dokumentfenster. |
| Mehrfinger-Unterstützung für Wacom | Ermöglicht die verbesserte Mehrfinger-Unterstützung für Wacom Intuos 5-Grafiktabletts mit Touch-Technologie. Sie können die Arbeitsfläche nun gleichzeitig schwenken, drehen und zoomen. |

## Änderungen an den Panels für Malwerkzeugeinstellungen

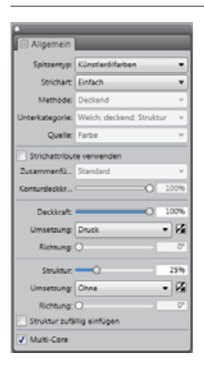
Einige Panels für Malwerkzeugeinstellungen wurden logischer angeordnet, um die Struktur des Corel Painter-Malwerkzeugmoduls besser wiederzugeben. In der folgenden Tabelle werden die Panels für Malwerkzeugeinstellungen von Corel Painter 12 den Panels für Malwerkzeugeinstellungen des neuen Corel Painter X3 zugeordnet.

Weitere Informationen zu den Panels für Malwerkzeugeinstellungen, die die neuen Einstellungen für Verwacklungen enthalten, finden Sie unter „Das Verhalten von Verwacklungsvarianten steuern“ auf Seite 113.

## Corel Painter 12 – Panels für Malwerkzeugeinstellungen




Panel **Spitzenprofil**




Panel **Allgemein**

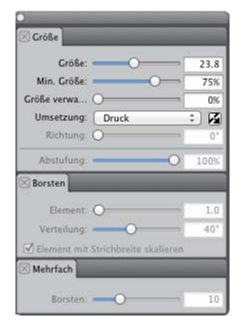
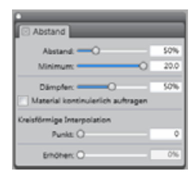
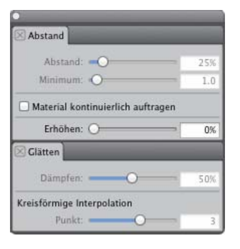
## Corel Painter X3 – Panels für Malwerkzeugeinstellungen




Panel **Strichvorschau** (neu)
Panel **Spitzenvorschau** (neu)
Panel **Spitzenprofil** (geändert)




Panel **Allgemein** (geändert)
Panel **Strichattribute** (neu)
Panel **Deckkraft** (neu)
Panel **Struktur** (neu)

| Corel Painter 12 – Panels für Malwerkzeugeinstellungen | Corel Painter X3 – Panels für Malwerkzeugeinstellungen |
|---|---|
| <br>Panel **Größe** | <br>Panel **Größe** (geändert)<br>Panel **Borsten** (neu)<br>Panel **Mehrfach** (neu) |
| <br>Panel **Abstand** | <br>Panel **Abstand** (geändert)<br>Panel **Glätten** (neu) |



# Arbeitsbereich

Der Arbeitsbereich von Corel Painter wurde zum einfachen Zugriff auf Werkzeuge, Effekte, Befehle und Funktionen konzipiert. Er setzt sich aus einer Reihe von Menüs, Auswahlen, Panels und interaktiven Paletten zusammen.

In diesem Abschnitt werden folgende Themen besprochen:

- Corel Painter-Begriffe
- Einführung in das Dokumentfenster
- Einführung in die Werkzeugpalette
- Die Werkzeugpalette anzeigen
- Die Medien-Auswahlleiste anzeigen
- Eigenschaftsleiste anzeigen
- Einführung in das Navigator-Panel
- Malwerkzeug-Auswahlleiste und Werkzeugbibliotheks-Panel anzeigen
- Einführung in Panels und Paletten
- Arbeiten mit Bibliotheken
- Standardeinstellungen von CorelPainter wiederherstellen

## Corel Painter-Begriffe

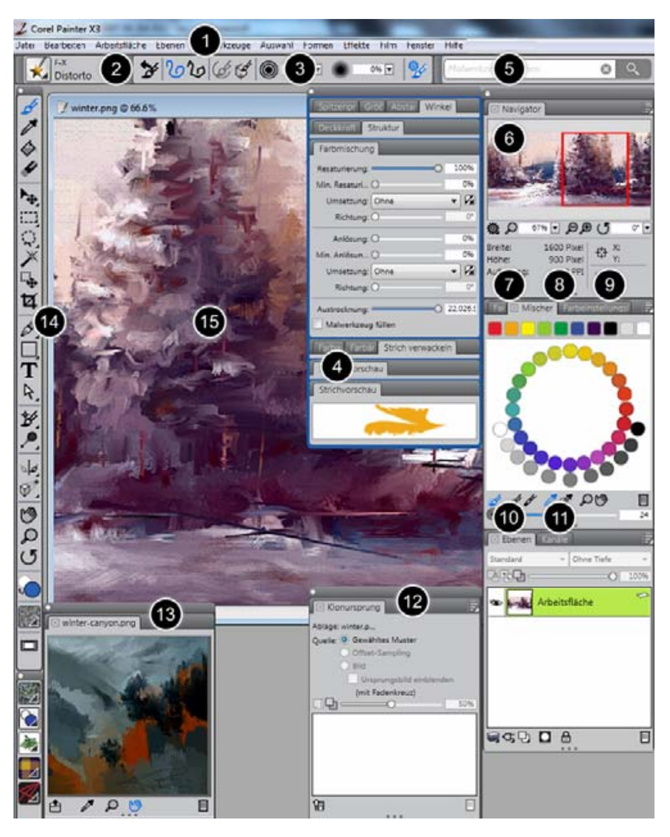
Bevor Sie mit Corel Painter beginnen, sollten Sie mit den folgenden Begriffen vertraut sein.

| Begriff | Beschreibung |
| --- | --- |
| Arbeitsfläche | Die Arbeitsfläche ist der rechteckige Arbeitsbereich innerhalb des Dokumentfensters. Darüber hinaus dient die Arbeitsfläche als Hintergrundebene des Bilds. Im Gegensatz zu anderen Ebenen ist sie allerdings immer gesperrt. Die Größe der Arbeitsfläche bestimmt außerdem die Größe des erstellten Bilds. |
| Pixel pro Zoll (ppi) | Die standardmäßige Maßeinheit für die Auflösung in Corel Painter. Pixel pro Zoll (ppi) entspricht den Bildpunkten pro Zoll (dpi). |
| Ebene | Ebenen sind unabhängige Bildelemente, die über die Arbeitsfläche geschichtet werden. Sie können den Inhalt einer Ebene ändern, ohne die Arbeitsfläche zu ändern. Mithilfe von Ebenen können Sie Bilder auf verschiedene Art und Weise zusammenstellen, den Effekt begutachten und Änderungen, die Ihnen nicht gefallen, wieder verwerfen. |
| Malwerkzeugkategorie | Malwerkzeugkategorien sind Gruppen mit ähnlichen Malwerkzeugen und Medien. |
| Werkzeugvariante | Werkzeugvarianten sind spezielle Malwerkzeuge und Malwerkzeugeinstellungen innerhalb einer Malwerkzeugkategorie. |
| Spitzentypen | Der Spitzentyp legt fest, wie ein Malwerkzeug Farbe auf die Maloberfläche aufbringt. In Corel Painter gibt es zahlreiche Spitzentypen, die sich in zwei Gruppen von Spitzentypen einteilen lassen: gerendert und nicht gerendert, auch bekannt als pixelgestützt. |
| Gerenderter Spitzentyp | Mit dem gerenderten Spitzentyp werden durchgehende Malstriche mit glatten Rändern erzeugt. Kamelhaar und Airbrush verwenden beispielsweise den gerenderten Spitzentyp. |
| Nicht-gerenderter Spitzentyp | Mit dem nicht gerenderten Spitzentyp werden Malstriche erzeugt, die aus winzigen Farbtupfern mit geringem Abstand bestehen, sodass sie einen glatten Strich ergeben. |

| Begriff | Beschreibung |
|---|---|
| Panel | Ein Panel ist der Bereich einer einzelnen Registerkarte, in dem Befehle, Steuerelemente und Einstellungen für eine bestimmte Funktion angezeigt werden. Panels sind in einer Palette angeordnet. So enthält das Panel **Farben** Steuerelemente, über die Sie Farben auswählen können. |
| Palette | Eine Palette ist ein Bereich mit einem oder mehreren Panel(s). |
| Papier | Mit Papier können Sie sowohl Farbe als auch Struktur der Arbeitsfläche bestimmen. |
| Klonursprung | Der Klonursprung bestimmt das Bild oder den Bildbereich, den Sie mithilfe von Klonen reproduzieren möchten. Ein Dokument kann mehrere Klonursprünge enthalten. |
| Klondokument | Das Klondokument wird durch Kopieren des ursprünglichen Klonursprungsbilds erstellt. So können Sie eine gemalte Version des Ursprungsbilds reproduzieren. Im Klondokument wird eine Kopie des Klonursprungs eingebettet. Außerdem können Sie einem Klondokument mehrere Klonursprünge hinzufügen. |
| Bild-Aufnahme | Mit der Bild-Aufnahme können Sie einen Teil eines Bilds kopieren und es an einer anderen Stelle im Bild oder in einem anderen Bild erneut verwenden. Sie können ein Bild mithilfe des Werkzeuge **Stempel**, eines **Kloner**-Malwerkzeugs, das Offset-Sampling unterstützt, oder eines **Kloner**-Malwerkzeugs, das Mehrpunkt-Sampling unterstützt, aufnehmen. Aufnehmen ähnelt dem Klonen, doch anders als beim Klonen wird kein eigenes Dokument erstellt, in dem Klonursprünge gespeichert werden. |
| Montageverfahren | Mit einem Montageverfahren, die den Mischmodi in Adobe Photoshop ähneln, können Sie ändern, wie sich eine Ebene mit einem darunter liegenden Bild vermischt. |

## Einführung in das Dokumentfenster

Das Dokumentfenster ist der Bereich außerhalb der Arbeitsfläche, der durch Rollbalken und Steuerelemente begrenzt ist.




*Eingekreiste Zahlen beziehen sich auf die Zahlen in der folgenden Tabelle, die die wichtigsten Komponenten des Anwendungsfensters beschreibt. (Bild von Karen Bonaker)*

| Bestandteil | Beschreibung |
|---|---|
| 1. Menüleiste | Erlaubt den Zugriff auf Tools und Funktionen über Optionen eines Pulldown-Menüs. |
| 2. Malwerkzeug-Auswahlleiste | Erlaubt das Öffnen des Werkzeugbibliotheks-Panels, um eine Malwerkzeugkategorie und -variante auszuwählen. Sie bietet Ihnen zudem die Möglichkeit, Werkzeugbibliotheken zu öffnen und zu verwalten. |

| **Bestandteil** | **Beschreibung** |
|---|---|
| 3. Eigenschaftsleiste | Zeigt Befehle an, die sich auf das aktive Tool oder das aktive Objekt beziehen. Ist beispielsweise das Tool **Füll** aktiv, zeigt die Eigenschaftsleiste Befehle zum Füllen ausgewählter Bereiche an. |
| 4. Erweiterte Malwerkzeugeinstellungen | Ermöglicht den schnellen Zugriff auf die erweiterten Malwerkzeugeinstellungen für jede standardmäßige Werkzeugvariante. Außerdem wird eine erweiterte Strichvorschau der aktuell ausgewählten Werkzeugvariante angezeigt. |
| 5. Malwerkzeug-Suchleiste | Ermöglicht das schnelle Durchsuchen des Inhalts der aktuell ausgewählten Werkzeugbibliothek anhand einer spezifischen Beschreibung. |
| 6. **Navigator** (Panel) | Erlaubt Ihnen, im Dokumentfenster zu navigieren, die Zoomstufe zu ändern und auf verschiedene Dokumentanzeigeoptionen zuzugreifen, beispielsweise Pauspapier- und Zeichenmodi. |
| 7. **Farbe** (Panel) | Erlaubt Ihnen, die Haupt- und die Nebenfarben für das Malen in Corel Painter-Dokumenten auszuwählen. |
| 8. **Mischer** (Panel) | Erlaubt Ihnen das Mischen von Farben, um neue Farben zu erstellen. Außerdem können Sie inspirierende Mischflächen öffnen, die von erfahrenen Corel Painter-Künstlern entworfen wurden. (Die inspirierende Mischfläche auf dem Bild wurde von Skip Allen erstellt.) |
| 9. **Farbeinstellungs-bibliotheken** (Panel) | Zeigt die Farben der aktuellen Farbtabelle an, damit Sie Farben in Gruppen organisieren können. |
| 10. **Ebenen** (Panel) | Erlaubt Ihnen die Verwaltung der Ebenenhierarchie und enthält Einstellungen zum Erstellen, Auswählen, Ausblenden, Schützen, Löschen, Benennen und Gruppieren von Ebenen. |
| 11. **Kanäle** (Panel) | Erlaubt Ihnen die Verwaltung von Kanälen und enthält Einstellungen zum Erstellen, Ausblenden, Umkehren, Löschen, Laden und Speichern von Kanälen. |
| 12. **Klonursprung** (Panel) | Erlaubt Ihnen, Klonursprünge zu öffnen und zu verwalten. |

| Bestandteil | Beschreibung |
|---|---|
| 13. **Ausgangsbild** (Panel) | Ermöglicht das Anzeigen eines inspirierenden Bilds im Dokumentfenster, während die Arbeitsfläche den Fokus behält. |
| 14. Werkzeugpalette | Bietet Zugriff auf Tools zum Erstellen, Füllen und Ändern eines Bilds. |
| 15. Arbeitsfläche | Die Arbeitsfläche ist der rechteckige Arbeitsbereich innerhalb des Dokumentfensters, dessen Größe von der Größe des Bilds abhängt, das Sie erstellen. Die Arbeitsfläche dient als Bildhintergrund und ist im Gegensatz zu einer Ebene immer gesperrt. |

## Einführung in die Werkzeugpalette

Sie können die Werkzeuge in der Werkzeugpalette zum Malen, Zeichnen von Linien und Formen, Füllen von Formen mit Farbe, zum Anzeigen von und Navigieren in Dokumenten sowie zum Erstellen von Auswahlbereichen verwenden. Unterhalb der Werkzeugpalette befinden sich eine Farbauswahl-Symbolschaltfläche sowie sechs zusätzliche Auswahl-Symbolschaltflächen, mit denen Sie Papierarten, Verläufe, Muster, Wirkungen und Strahl auswählen können.

Die folgende Tabelle enthält Beschreibungen der Tools in der Corel Painter-Werkzeugpalette.

| Werkzeug | Beschreibung |
|---|---|
| **Farbwerkzeuge** | |
| | Mit dem **Malwerkzeug** können Sie auf der Arbeitsfläche oder auf einer Ebene malen. Die einzelnen Unterarten des Malwerkzeugs sind in Kategorien geordnet (Farbstift, Zeichenfeder, Kreide, Airbrush, Ölpinsel, Aquarell usw.). Wenn das **Malwerkzeug** ausgewählt ist, können Sie im Werkzeugbibliotheks-Panel bestimmte Malwerkzeuge auswählen. |

| Werkzeug | Beschreibung |
|---|---|
| | Mit der **Pipette** können Sie eine Farbe aus einem bestehenden Bild aufnehmen, um sie an anderer Stelle zu verwenden. Die Eigenschaftsleiste zeigt die Werte der Farbe an. Wenn Sie eine Farbe mit der **Pipette** aufnehmen, wird diese im Panel **Farbe** zur aktuellen Farbe. |
| | Mit dem Werkzeug **Füllen** können Sie einen Bereich mit Medien wie einer Farbe, einem Verlauf, einem Muster, einem Stoff oder einem Klon füllen. Die Eigenschaftsleiste zeigt Optionen für die Bereiche, die Sie füllen können, und die Medien, die Sie verwenden können, an. |
| | Mit dem **Radierer** können Sie unerwünschte Bereiche aus dem Bild entfernen. |
| Auswahl-werkzeuge | |
| | Mit dem **Ebenenwerkzeug** können Sie Ebenen auswählen, verschieben und bearbeiten. |
| | Mit dem Werkzeug **Umwandeln** können Sie ausgewählte Bereiche eines Bilds durch Anwendung verschiedener Umwandlungsfunktionen verändern. |
| | Mit dem Werkzeug **Auswahlrechteck** können Sie rechteckige Auswahlbereiche erstellen. |
| | Mit dem Werkzeug **Auswahloval** können Sie ovale Auswahlbereiche erstellen. |
| | Mit dem Werkzeug **Lasso** können Sie beliebig geformte Auswahlbereiche erstellen. |
| | Mit dem Werkzeug **Polygonauswahl** können Sie einen Bereich auswählen, indem Sie durch Klicken auf verschiedene Stellen des Bilds Ankerpunkte setzen, die durch gerade Liniensegmente verbunden werden. |
| | Mit dem Werkzeug **Zauberstab** können Sie auf das Bild klicken oder im Bild ziehen und einen Bereich ähnlicher Farbe auswählen. |

| Werkzeug | Beschreibung |
|---|---|
| | Mit dem **Auswahlwerkzeug** können Sie Auswahlbereiche auswählen, verschieben und bearbeiten, die Sie mit dem **Auswahlrechteck**, dem **Auswahloval** oder dem **Lasso** erstellt oder aus Formen konvertiert haben. |
| | Mit dem Werkzeug **Freistellen** können Sie unerwünschte Ränder aus dem Bild entfernen. |
| Formwerkzeuge | |
| | Mit dem Werkzeug **Zeichenfeder** können Sie Objekte mit geraden Linien und Kurven erstellen. |
| | Mit dem Werkzeug **Freihandzeichner** können Sie Formen frei zeichnen. |
| | Mit dem **Rechteckzeichner** können Sie rechteckig und quadratisch geformte Objekte erstellen. |
| | Mit dem **Ovalzeichner** können Sie kreisförmige und ovale Objekte erstellen. |
| T | Mit dem Werkzeug **Text** können Sie Textformen erstellen. Mit dem Panel **Text** können Sie die Schriftart, Schriftgröße und Laufweite festlegen. |
| | Das Werkzeug **Formauswahl** dient zur Bearbeitung von **Bézier**-Kurven. Verwenden Sie das Werkzeug **Formauswahl**, um Ankerpunkte auszuwählen, zu verschieben und anzupassen. |
| | Mit dem Werkzeug **Schere** können Sie ein offenes oder geschlossenes Segment aufschneiden. Wenn Sie auf den Pfad oder einen Ankerpunkt eines geschlossenen Segments klicken, entsteht ein offener Formpfad. |
| | Mit dem Werkzeug **Punkt hinzufügen** erstellen Sie einen neuen Ankerpunkt in einem Formpfad. |
| | Mit dem Werkzeug **Ankerpunkt löschen** entfernen Sie einen Ankerpunkt aus einem Formpfad. |
| | Mit dem Werkzeug **Ankerpunkt umwandeln** wandeln Sie Eck- in Kurvenpunkte um und umgekehrt. |

| Werkzeug | Beschreibung |
|---|---|
| Fotowerkzeuge | |
| | Mit dem Werkzeug **Kloner** können Sie schnell auf die zuletzt verwendete Kloner-Werkzeugvariante zugreifen. |
| | Mit dem Werkzeug **Stempel** können Sie schnell auf die Werkzeugvariante **Kloner direkt** zugreifen und Bereiche in einem Bild oder zwischen Bildern klonen. |
| | Mit dem Werkzeug **Abwedler** können Sie Glanzlichter, Mitteltöne und Schatten in einem Bild aufhellen. |
| | Mit dem Werkzeug **Nachbelichter** können Sie Glanzlichter, Mitteltöne und Schatten in einem Bild abdunkeln. |
| Symmetrie-werkzeuge | |
| | Mit dem Modus **Spiegelmalerei** können Sie ein absolut symmetrisches Bild erstellen. |
| | Mit dem Modus **Kaleidoskop** können Sie einfache Malstriche schnell in bunte und symmetrische Kaleidoskop-Bilder verwandeln. |
| Kompositions-werkzeuge | |
| | Mit dem Werkzeug **Goldener Schnitt** können Sie Kompositionen mithilfe von Hilfslinien, die auf einer klassischen Kompositionsmethode basieren, planen. |
| | Mit dem Werkzeug **Layout Raster** können Sie Ihren Arbeitsbereich aufteilen und so Ihre Komposition besser planen. Sie können Ihren Arbeitsbereich beispielsweise vertikal und horizontal in Drittel aufteilen, um die Drittelregel für die Komposition anzuwenden. |
| | Mit dem Werkzeug **Perspektivhilfslinien** können Sie Hilfslinien für Perspektiven mit einem, zwei oder drei Bezugspunkten anzeigen. Weitere Informationen dazu finden Sie unter „Perspektivhilfslinien verwenden“ auf Seite 126. |

| Werkzeug | Beschreibung |
|---|---|
| Navigations-werkzeuge | |
| | Mit dem Werkzeug **Hand** können Sie schnell durch ein Bild blättern. |
| | Mit dem Werkzeug **Zoom** können Sie Bereiche eines Bilds vergrößern, um Detailarbeiten durchzuführen, oder Bereiche verkleinern, um eine Gesamtansicht eines Bilds anzuzeigen. |
| | Mit dem Werkzeug **Seitendreher** können Sie ein Bildfenster drehen, um es Ihrer natürlichen Malweise anzupassen. |
| Auswahl-Symbolschalt-flächen | |
| | Mit der Farbauswahl können Sie die Haupt- und Nebenfarben festlegen. Das vordere Feld zeigt die Hauptfarbe, das hintere die Nebenfarbe an. |
| | Die **Papierauswahl** öffnet das Panel **Papier**. Über das Panel **Papier** können Sie eine Papierstruktur auswählen, um die Oberfläche der Arbeitsfläche zu verändern und beim Auftragen von Malstrichen realistischere Ergebnisse erzielen. |
| | Die Auswahl des **Anzeigemodus** erlaubt Ihnen, zwischen **Vollbildmodus** und **Fenstermodus** zu wechseln. |

## Die Werkzeugpalette anzeigen

Die Werkzeugpalette ist standardmäßig geöffnet, kann jedoch geschlossen werden. Darüber hinaus werden Werkzeuge mit ähnlichen Funktionen in Flyout-Menüs zusammengefasst, um den Platzbedarf zur Anzeige der Werkzeugpalette zu minimieren. Es wird jeweils nur die Schaltfläche für eines dieser Werkzeuge auf der Werkzeugpalette angezeigt. Ein Flyout-Menü ist durch ein Dreieck in der rechten unteren Ecke der Schaltfläche gekennzeichnet. Sie können ein Flyout-Menü öffnen, um auf alle enthaltenen Tools zuzugreifen.

### So öffnen oder schließen Sie die Werkzeugpalette:

- Wählen Sie in der Menüleiste **Fenster ▸ Werkzeugpalette**.



Sie können die Werkzeugpalette auch schließen, indem Sie auf die Schaltfläche zum Schließen in der Kopfleiste der Werkzeugpalette klicken.

### So wählen Sie Werkzeuge in Flyout-Menüs aus:

1 Klicken Sie in der Werkzeugpalette auf das Werkzeugsymbol, dessen Flyout-Menü Sie öffnen möchten, und halten Sie die Maustaste gedrückt.

Ein Flyout-Menü wird angezeigt, das alle zusammengehörigen Werkzeuge dieser Gruppe enthält.

2 Klicken Sie auf das gewünschte Werkzeug.

Das ausgewählte Werkzeug wird daraufhin in der Werkzeugpalette angezeigt.

## Die Medien-Auswahlleiste anzeigen

Die Medien-Auswahlleiste bietet schnellen Zugriff auf die Bibliotheken für die folgenden Corel Painter-Medien: Muster, Verläufe, Strahl, Stoffe und Wirkungen. Die Medien-Auswahlleiste ist standardmäßig geöffnet, kann jedoch geschlossen werden.



*Die Medien-Auswahlleiste (horizontal angezeigt). Von links nach rechts: Musterauswahl, Verlaufsauswahl, Strahlauswahl, Stoffauswahl, Wirkungsauswahl.*

### So öffnen oder schließen Sie die Medien-Auswahlleiste:

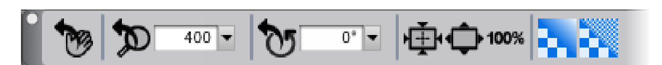
- Wählen Sie **Fenster ▸ Medienauswahl**.



Sie können die Medien-Auswahlleiste auch schließen, indem Sie auf die Schaltfläche zum Schließen in der Kopfleiste klicken.

## Eigenschaftsleiste anzeigen

In Corel Painter zeigt die Eigenschaftsleiste Optionen für das aktuell ausgewählte Werkzeug an. Standardmäßig wird die Eigenschaftsleiste im Anwendungsfenster unterhalb der Menüleiste angedockt angezeigt. Sie können sie aber schließen.




*Die Eigenschaftsleiste für das Werkzeug Hand.*

### So öffnen oder schließen Sie die Eigenschaftsleiste:

- Wählen Sie **Fenster** ▸ **Eigenschaftsleiste**.

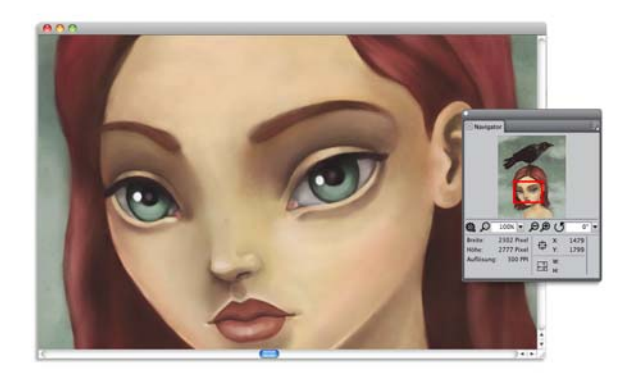


Sie können die Eigenschaftsleiste auch schließen, indem Sie in der Kopfleiste auf die Schaltfläche zum Schließen klicken.

## Einführung in das Navigator-Panel

Das Panel **Navigator** ist ein praktisches Werkzeug, um viele Aspekte eines Dokuments zu verwalten.

Das Panel **Navigator** erleichtert Ihnen die Orientierung im Dokumentfenster und die Änderung der Anzeige im Dokumentfenster. Wenn Sie beispielsweise mit starker Vergrößerung oder einem sehr großen Bild arbeiten, können Sie mit der kleinen Arbeitsflächenvorschau des Panels **Navigator** das gesamt Bild anzeigen, ohne die Zoomstufe verkleinern zu müssen. Sie können auch einen anderen Bildbereich sichtbar machen, ohne die Zoomstufe ändern zu müssen. Außerdem können Sie über das Panel **Navigator** die Zoomstufe ändern oder die Arbeitsfläche drehen.



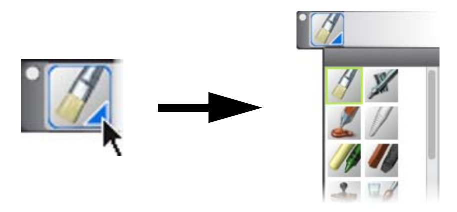

*Die Arbeitsflächenvorschau im **Navigator** erlaubt Ihnen, das gesamte Bild anzuzeigen, auch wenn Sie einen Bildbereich vergrößert haben.*

Über den **Navigator** können Sie zahlreiche Tools aktivieren, beispielsweise die Zeichenmodi, Impasto-Informationen, Pauspapier, Raster und die Farbverwaltung.

Außerdem zeigt das Panel **Navigator** Dokumentinformationen wie die X/Y-Koordinaten und die Position des Mauszeigers an, um Ihnen die Bildnavigation zu erleichtern. Weiterhin können Sie die Breite, Höhe und Auflösung von Dokumenten anzeigen.

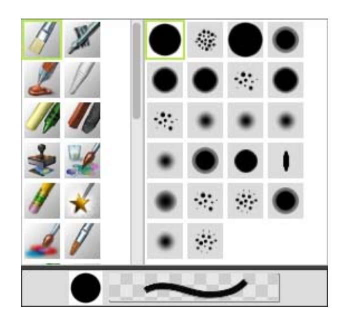
## Malwerkzeug-Auswahlleiste und Werkzeugbibliotheks-Panel anzeigen

Das Werkzeugbibliotheks-Panel erlaubt Ihnen die Auswahl eines Malwerkzeugs aus der aktuell ausgewählten Werkzeugbibliothek. Es erlaubt Ihnen auch, Malwerkzeuge auf verschiedene Weisen zu organisieren und anzuzeigen. Sie können beispielsweise eine neue Werkzeugbibliothek erstellen, eine zuvor gespeicherte Werkzeugbibliothek öffnen und die zuletzt verwendeten Malwerkzeuge anzeigen. Das Werkzeugbibliotheks-Panel zeigt immer nur den Inhalt einer Werkzeugbibliothek an.



*Sie können das Werkzeugbibliotheks-Panel öffnen, indem Sie in der Malwerkzeugauswahlleiste auf die Malwerkzeugauswahl klicken.*

Im Werkzeugbibliotheks-Panel sind Malwerkzeuge in Kategorien organisiert, die Werkzeugvarianten enthalten. Malwerkzeugkategorien sind Gruppen mit ähnlichen Malwerkzeugen und Medien. Werkzeugvarianten sind spezielle Malwerkzeuge und Malwerkzeugeinstellungen innerhalb einer Malwerkzeugkategorie. So stehen beispielsweise in der Kategorie **Pastellfarben** Varianten für Pastellstift und Pastellkreide sowie für verschiedene harte und weiche Pastell-Malwerkzeuge zur Verfügung. Sie können die Anzeige der Kategorien und Varianten ändern.



*Sie können im Werkzeugbibliotheks-Panel alle Malwerkzeugkategorien und -varianten für die aktuell geöffnete Werkzeugbibliothek durchsuchen.*

## So blenden Sie die Malwerkzeug-Auswahlleiste aus oder ein:

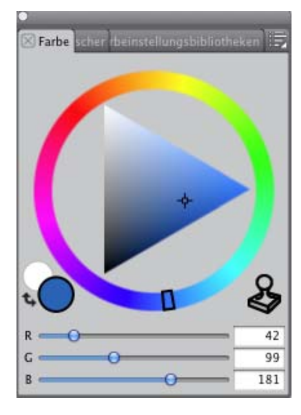
- Wählen Sie **Fenster** ▸ **Malwerkzeugauswahl**.



Sie können die Malwerkzeug-Auswahlleiste auch schließen, indem Sie auf die Schaltfläche Schließen in der Kopfleiste klicken.

## Einführung in Panels und Paletten

Die interaktiven Panels in Corel Painter sind einzelne Registerkarten, über die Sie auf Bibliotheken, Befehle, Steuerelemente und Einstellungen zugreifen können. Panels sind in Paletten angeordnet. Sie können ein oder mehrere Panels in einer Palette speichern. So können Sie die Panels, die Sie am häufigsten verwenden, neu in einer einzigen Palette konfigurieren. Panels und Paletten können außerdem im Anwendungsfenster so angeordnet werden, dass Sie schnell Zugriff auf gängige Werkzeuge und Einstellungen erhalten oder diese dabei möglichst wenig Platz auf dem Bildschirm einnehmen. Sie können beispielsweise alle farbspezifischen Panels in einer Farbpalette anzeigen oder Panels einzeln anzeigen.




*Diese Palette enthält drei farbbezogene Panels:* ***Farbpalette****,* ***Mischpalette*** *und* ***Farbtabelle****. Sie können auf die Inhalte eines Panels zugreifen, indem Sie auf dessen Registerkarten klicken.*

Corel Painter enthält auch eine Palette für Malwerkzeugeinstellungen. Dabei handelt es sich um eine voreingestellte Palette, die alle Panels zusammenfasst, die malwerkzeugbezogene Einstellungen enthalten. Sie können ein einzelnes Panel für Malwerkzeugeinstellungen in den Arbeitsbereich kopieren. Es ist allerdings nicht möglich, Panels für Malwerkzeugeinstellungen aus der Palette zu entfernen.

### Einführung in Panels

Corel Painter enthält verschiedene Panels, die Sie zu einer eigenen Palette gruppieren können.

| Panel | Beschreibung |
|---|---|
| **Panels für Malwerkzeugeinstellungen** | |
| Die Panels für Malwerkzeugeinstellungen sind in der Palette für Malwerkzeugeinstellungen enthalten. Folgende Panels sind verfügbar: **Allgemein**, **Strichattribute**, **Deckkraft**, **Struktur**, **Spitzenprofil**, **Größe**, **Borsten**, **Abstand**, **Glätten**, **Winkel**, **Statische Borste**, **Errechnet kreisförmig**, **Farbmischung**, Kamm, **Mehrfach**, **Maus**, **Klonen**, **Impasto**, **Schlauch**, **Airbrush**, **Aquarell**, **Tinte**, **Digitales Aquarell**, **Künstlerölfarben**, **Realistisches Aquarell**, **Realistisches nasses Öl**, **Strich verwackeln**, **Realistische Borsten Harte Medien**, **Farbänderung**, **Farbausdruck**, **Malwerkzeugkalibrierung**, **Spitzenvorschau** und **Strichvorschau**. | Diese erlauben Ihnen, Werkzeugvarianten anzupassen. |
| **Erweiterte Malwerkzeugeinstellungen** (Panel) | Erzeugt eine Gruppierung von Panels für Malwerkzeugeinstellungen, die für das aktuell ausgewählte Malwerkzeug relevant sind. Weitere Informationen dazu finden Sie unter „Erweiterte Malwerkzeugeinstellungen dynamisch anzeigen“ auf Seite 96. |
| **Farbpanels** | |
| **Farbe** | Erlaubt Ihnen, die Haupt- und die Nebenfarben für das Malen in Corel Painter-Dokumenten auszuwählen. |
| **Mischer** | Erlaubt Ihnen, wie auf einer Malerpalette Farben zu mischen. |

| Panel | Beschreibung |
| --- | --- |
| **Farbeinstellungsbibliotheken** | Zeigt die Farben der aktuellen Farbtabelle an, damit Sie Farben in Gruppen organisieren können. |
| **Papierpanels** | |
| **Papier** | Erlaubt Ihnen, Papierstrukturen anzuwenden und zu bearbeiten |
| **Papierbibliotheken** | Erlaubt Ihnen, Papierbibliotheken zu öffnen und zu verwalten. Sie können auch eine Papierstruktur wählen. |
| **Medienbibliothek-Panels** | |
| Bibliothek-Panels für **Muster**, **Verläufe**, **Strahl**, **Wirkungen** und **Stoffe** | Erlaubt Ihnen, Medienbibliotheken zu öffnen und zu verwalten. Sie können auch Medien auswählen. |
| **Grafikmappe** und **Auswahlmappe** | Enthalten alle Bilder oder Auswahlbereiche in der aktuellen Bibliothek. Die Elemente können als Vorschaubilder oder in einer Liste angezeigt werden. Für das aktuelle Element können Sie eine Vorschau aufrufen. |
| **Medieneinstellungs-Panels** | |
| Einstellungs-Panels für **Muster**, **Verläufe** und **Stoffe** | Erlaubt Ihnen, Muster, Verläufe und Stoffe anzuwenden und zu bearbeiten |
| **Farbauftrags-Panels** | |
| **Farbauftrag** (Panel) | Erlaubt Ihnen, Farbaufträge anzuwenden und zu bearbeiten |
| **Farbauftrags-Bibliotheken** (Panel) | Erlaubt Ihnen, Farbauftrags-Bibliotheken zu öffnen, zu verwalten und in ihnen zu navigieren. |

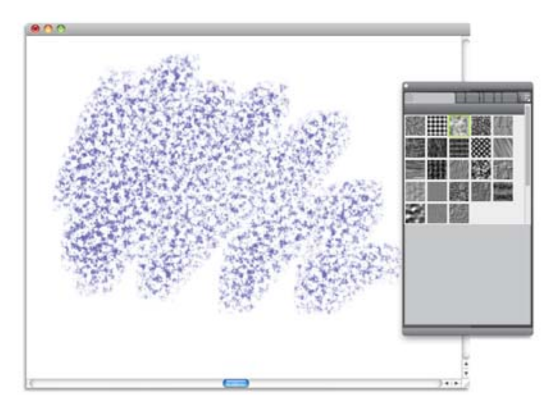
| Panel | Beschreibung |
|---|---|
| **Navigator, Klonursprung und Ausgangsbild (Panels)** | |
| **Navigator** (Panel) | Erlaubt Ihnen, im Dokumentfenster zu navigieren. Sie können auch Informationen zum Dokument, wie Breite und Höhe, die X/Y-Koordinaten und die Mauszeigerposition, kontextabhängige Informationen auf Basis des ausgewählten Werkzeugs sowie Informationen zu Einheiten wie Pixel, Zoll und Auflösung anzeigen. |
| **Klonursprung** (Panel) | Erlaubt Ihnen, Klonursprünge zu öffnen und zu verwalten. |
| **Ausgangsbild** (Panel) | Ermöglicht das Anzeigen eines inspirierenden Bilds im Dokumentfenster, während die Arbeitsfläche den Fokus behält. |
| **Ebenen- und Kanal-Panels** | |
| **Ebenen** | Erlaubt Ihnen, alle Ebenen in einem Corel Painter-Dokument in der Vorschau anzuzeigen und anzuordnen. Sie können dynamische Plugins verwenden, neue Ebenen hinzufügen (einschließlich Aquarell- und Tintenebenen), Ebenenmasken erstellen und Ebenen löschen. Darüber hinaus können Sie das Montageverfahren und den Tiefenmodus festlegen, die Deckkraft anpassen sowie Ebenen sperren und lösen. |
| **Kanäle** | Enthält Vorschaubilder aller Kanäle im Corel Painter-Dokument, einschließlich der RGB-Kompositkanäle, der Ebenenmasken und der Alphakanäle. Über das Panel können Sie auch vorhandene Kanäle laden, sichern und umkehren sowie neue Kanäle erstellen. |

| Panel | Beschreibung |
| --- | --- |
| **Panels für automatisches Malen** | |
| Malgrund | Erlaubt Ihnen, Farbton, Farbe und Details in einem Foto anzupassen, das für automatisches Malen vorbereitet wird. Dieses Panel wird im ersten Schritt des Fotomalens verwendet. |
| Automatisch Malen | Erlaubt Ihnen, eine Reihe von Einstellungen vorzunehmen, die steuern, wie Pinselstriche aufgetragen werden. Dieses Panel wird im zweiten Schritt des Fotomalens verwendet. |
| Restaurierung | Erlaubt Ihnen, ein Gemälde mithilfe von Pinseln zur Wiederherstellung von Details zu verfeinern. Dieses Panel wird im dritten Schritt des Fotomalens verwendet. |
| **Kompositions-Panels** | |
| Goldener Schnitt | Erlaubt Ihnen, die Hilfslinien für den Goldenen Schnitt anzupassen. Dieses Werkzeug hilft Ihnen bei der Planung eines Layouts gemäß einer klassischen Kompositionsmethode. |
| Layout Raster | Erlaubt Ihnen, das Raster für das Layout anzupassen. Dieses Werkzeug ermöglicht es Ihnen, Ihren Arbeitsbereich aufzuteilen und so Ihre Komposition besser zu planen. |
| **Text- und Skript-Panels** | |
| Text | Erlaubt Ihnen, alle textbezogenen Aufgaben durchzuführen, beispielsweise Schriften auswählen, die Deckkraft anpassen und Schlagschatten zuweisen. |

| Panel | Beschreibung |
|---|---|
| Skripts | Bietet Ihnen Zugriff auf alle skriptbezogenen Befehle und Einstellungen. So können Sie über das Panel **Skripts** beispielsweise Skripts öffnen, schließen, abspielen und aufnehmen. |

## Arbeiten mit Bibliotheken

Eine Bibliothek ist ein Speicherort, der Ihnen die Organisation und Verwaltung einer Gruppe ähnlicher Objekte wie Malwerkzeuge oder Papierstrukturen erleichtert. Die Papierstrukturbibliothek enthält beispielsweise die standardmäßige Papierstrukturen und wird beim Öffnen von Corel Painter standardmäßig geladen. Wenn Sie Papierstrukturen und andere Hilfsmittel an Ihre speziellen Anforderungen anpassen, können Sie sie in eigenen Bibliotheken sichern. Es gibt Bibliotheken für Malwerkzeuge, Verläufe, Ebenen, Beleuchtungen, Malwerkzeugwirkungen, Strahl, Papierstrukturen, Muster, Auswahlbereiche, Skripts und Stoffe.



*Mithilfe des Panels Papierbibliotheken können Sie Papierstrukturen auswählen, organisieren und anwenden.*

## Standardeinstellungen von CorelPainter wiederherstellen

Sie können den Corel Painter-Arbeitsbereich auf die Werkseinstellungen zurücksetzen. Bei der Wiederherstellung werden alle Veränderungen und Anpassungen entfernt, die Sie an der Anwendung vorgenommen haben – einschließlich der folgenden:

- Alle Bibliotheken (Malwerkzeuge, Papier, Skripts, Strahl usw.)
- Eigene Paletten
- Palettenanordnung(en)
- Farbtabellen
- Alle Voreinstellungen (Dialogfeld für Voreinstellungen)
- Angepasste Tastaturbefehle
- Einstellungen für Malverhalten und Kalibrierung
- Zuletzt verwendete Malwerkzeuge
- Voreinstellungen für Farbmanagement
- Voreinstellungen für Perspektivhilfslinien, Layout und Goldener Schnitt

Vor dem Wiederherstellen des Standard-Arbeitsbereichs von Corel Painter sollten Sie alle Bibliotheken exportieren, die Sie beibehalten möchten. Wenn Sie beispielsweise eigene Malwerkzeuge erstellt haben, können Sie die Werkzeugbibliothek exportieren.

### So setzen Sie Corel Painter auf die Werkseinstellungen zurück:

1. Halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt, und starten Sie Corel Painter.

   In der darauf angezeigten Warnmeldung müssen Sie bestätigen, dass Sie alle Änderungen, die Sie an Corel Painter vorgenommen haben, löschen möchten. Bei der Wiederherstellung der Werkseinstellungen werden die ursprünglichen Einstellungen für den Arbeitsbereich aus den Installationsdateien in den Benutzerordner kopiert.

2. Wählen Sie aus, ob Sie alle Arbeitsbereiche oder nur den aktuellen Arbeitsbereich zurücksetzen möchten.



# Kurze Einführung in Corel Painter für Benutzer von Adobe Photoshop

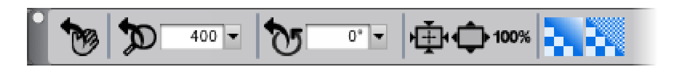
von Cher Threinen-Pendarvis

Corel Painter ist bekannt für seine ansprechenden, realistischen Malwerkzeuge, die Vielzahl an Strukturen und die beeindruckenden Spezialeffekte, die kein anderes Programm zu bieten hat. Der größte Unterschied zwischen Adobe Photoshop und Corel Painter sind die Wärme und Struktur der Natural-Media-Malwerkzeuge sowie die Papierstrukturen in Corel Painter. Entdecken Sie Malwerkzeuge mit realistischen Borsten zum Entwerfen von Ölgemälden und trockene Malwerkzeuge wie die Varianten in den Kategorien **Kreide und Pastell**, die sich der Struktur der Arbeitsfläche anpassen. Dann kann es losgehen!

Vor unserem Erkundungsgang sollten Sie überprüfen, ob die Standardpanels und -paletten eingestellt sind. Wählen Sie zum Anzeigen der Standardeinstellungen das Menü **Fenster** und anschließend **Paletten aufräumen ▸ Standard**.

## Eigenschaftsleiste

Ganz oben auf dem Bildschirm wird die Eigenschaftsleiste angezeigt, die der Optionsleiste in Photoshop ähnelt. Die Eigenschaftsleiste ändert sich entsprechend dem aus der Werkzeugpalette ausgewählten Werkzeug.



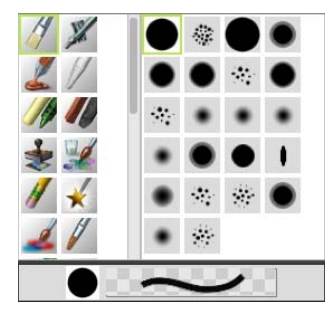

*Die Eigenschaftsleiste mit dem in der Werkzeugpalette ausgewählten Werkzeug Hand.*

## Malwerkzeug-Auswahlleiste

Ganz links in der Eigenschaftsleiste befindet sich die Malwerkzeug-Auswahlleiste, über die Sie das Malwerkzeugbibliotheks-Panel öffnen können. Das

Malwerkzeugbibliotheks-Panel enthält die besonderen Malwerkzeugkategorien und -varianten von Corel Painter, beispielsweise die Malwerkzeugkategorie **Realistisches Aquarell** und deren Varianten.





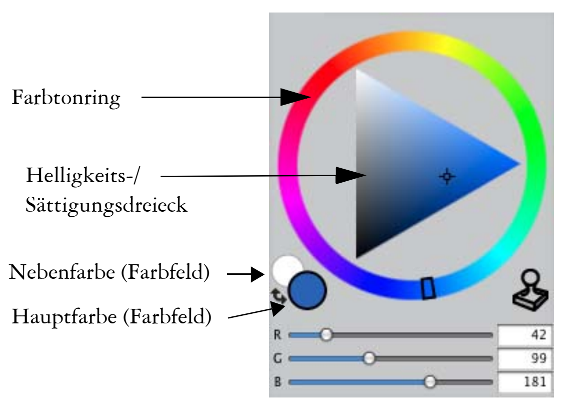
*In der Malwerkzeug-Auswahlleiste (links) können Sie die gewünschte Malwerkzeugkategorie sowie eine Malwerkzeugvariante (rechts) auswählen.*

## Farbpanel

Oben rechts auf dem Bildschirm sehen Sie ein großes, wunderschönes Farbpanel, über das Sie Farben auswählen können. Die Auswahl der Farben erfolgt über den Farbtonring und das Helligkeits-/Sättigungsdreieck. Wenn Sie die Farben lieber anhand von Zahlenwerten mischen, können Sie die drei Regler unterhalb des Farbtonrings verwenden. Durch Klicken auf die Schaltfläche für die Paneloptionen rechts im Panel **Farbe** können Sie die Regler auf Rot, Grün und Blau oder Farbton, Sättigung und Wert einstellen.

Im Panel **Farbe** befindet sich auch die Schaltfläche **Originalfarbe verwenden**, eine hilfreiche Einstellung zum Malen mit Farben aus einem Ursprungsbild. Links im Panel **Farbe** befinden sich die Farbfelder **Hauptfarbe** und **Nebenfarbe**. Die Farbfelder in Corel Painter funktionieren anders als die Quadrate für die Vordergrundfarbe und die Hintergrundfarbe in Photoshop. Um die Farbe zu ändern, können Sie auf das Farbfeld **Hauptfarbe** oder **Nebenfarbe** doppelklicken und dann im Farbtonring eine neue Farbe auswählen. Sie können auch auf das Helligkeits-/Sättigungsdreieck klicken und eine neue Tönung oder Schattierung wählen. Sie können Nebenfarben zum Erstellen von Verläufen oder zur Verwendung von Malwerkzeugen mit mehr als einer Farbe nutzen. Im Unterschied zur Hintergrundfarbe in Photoshop verändert die Nebenfarbe die Arbeitsfläche nicht.

Bevor Sie nun fortfahren, klicken Sie auf das Farbfeld **Hauptfarbe**, um es auszuwählen.



*Panel Farbe*

In Corel Painter können Sie die Größe des Panels **Farbe** verändern, indem Sie den Griff unten rechts im Panel entsprechend ziehen. Wenn Sie die Größe des Farbpanels ändern, können Sie Farben exakter bestimmen.

## Strukturen

Eine Basispapierstruktur wird beim Start von Corel Painter automatisch geladen. Sie können auf zusätzliche Papierstrukturen zugreifen, indem Sie in der Werkzeugpalette auf die Papierauswahl klicken oder das Panel **Papierbibliotheken** verwenden (Menü **Fenster** ▸ **Papierpanels** ▸ **Papierbibliotheken**).

## Ebenen, Masken und Kanäle

Sie können in Corel Painter Photoshop-Dateien mit pixelbasierten Ebenen und Ebenenmasken öffnen. Sie können auf Ebenen und Ebenenmasken zugreifen und sie bearbeiten, indem Sie das Panel **Ebenen** wie in Photoshop verwenden. Bei den Dateien, die Sie in Corel Painter verwenden, bleiben viele Kanäle intakt.




*Panel Ebenen*

## Ebenenstile in Photoshop

Stellen Sie beim Verwenden von Photoshop-Ebenenstilen wie Schlagschatten sicher, dass Sie die Photoshop-Originaldatei in Ihrem Archiv sichern, bevor Sie die Ebenenstil-Informationen umwandeln. Speichern Sie deshalb aktive Ebenenstile im Photoshop-Dateiformat (PSD) und speichern Sie dann eine weitere Kopie dieser Datei. Wandeln Sie in der neuen Datei die Ebenenstil-Informationen in pixelbasierte Ebenen um, bevor Sie sie in Corel Painter importieren.

Um eine Ebene mit dem Ebenenstil **Schlagschatten** umzuwandeln, klicken Sie auf die Ebene, und wählen Sie dann **Ebenen ▸ Ebenenstil ▸ Ebene erstellen**. Achtung: Einige Effekte können nicht mit Standardebenen reproduziert werden.

## Dateiformate

Corel Painter bietet Ihnen die Möglichkeit, im RGB-, CMYK- und Graustufenmodus gesicherte Photoshop-Dateien (PSD) zu öffnen und dabei pixelbasierte Ebenen und Maskenkanäle (auch Alphakanäle) zu schützen. Sie können auch TIFF-Dateien in Corel Painter öffnen, wobei aber nur ein Maskenkanal geschützt wird. In Photoshop erstellte TIFF-Dateien (TIF) mit mehreren Ebenen werden durch Öffnen in Corel Painter abgeflacht. Wenn Sie ausschließlich mit RIFF (RIF), dem Dateiformat in Corel Painter, arbeiten, bleiben Corel Painter-spezifische Elemente beim Sichern von Dateien erhalten. So erfordern Ebenen mit bestimmten Malmedien, wie die Aquarell-Ebenen, das RIFF-Format, um die Nass-Effekte zu erhalten. Wenn Sie aber eine Photoshop-Datei in Corel Painter öffnen und anschließend wieder in Photoshop öffnen möchten, sollten Sie die Datei weiterhin im Photoshop-Format sichern.

Nun die Ärmel hochgekrempelt, den Stift geschnappt, und weiter geht die Reise in Corel Painter.

### Wissenswertes über die Autorin

Die preisgekrönte Künstlerin und Autorin Cher Threinen-Pendarvis ist eine Pionierin in der digitalen Kunst. Ihre Arbeiten in Corel Painter, Adobe Photoshop und den druckempfindlichen Wacom-Tabletts brachten ihr weltweit Anerkennung. Sie selbst verwendet diese elektronischen Werkzeuge seitdem es sie gibt. Ihre Kunst wird überall auf der Welt ausgestellt und ihre Artikel und Bilder wurden in vielen Büchern und Zeitschriften veröffentlicht. Sie ist Mitglied der Künstlergilde des San Diego Museum of Art. Sie hat bereits weltweit Workshops für Corel Painter und Adobe Photoshop gehalten und ist Vorsitzende der Consulting-Firma Cher Threinen Design. Darüber hinaus hat die Künstlerin folgende Bücher veröffentlicht: *The Photoshop and Painter Artist Tablet*, *Creative Techniques in Digital Painting*, *Beyond Digital Photography* und alle neun Ausgaben von *The Painter Wow!*. Besuchen Sie Chers Website: www.pendarvis-studios.com.



# Dokumente erstellen, bearbeiten und darin navigieren

Corel Painter bietet einen digitalen Arbeitsbereich, in dem Sie mit den Natural-Media-Werkzeugen und Effekten neue Bilder erstellen oder vorhandene Bilder bearbeiten können. Die Bilder, an denen Sie arbeiten (die so genannten Dokumente) werden in einem Dokumentfenster angezeigt. Dieses Dokumentfenster enthält Navigationsfunktionen und Hilfsmittel, die eine schnelle und effiziente Bearbeitung ermöglichen.

Bei der Erstellung einer Bilddatei können Sie diese mit verschiedenen Dateitypen sichern, beispielsweise RIFF (dem eigenen Dateityp von Corel Painter), JPEG, TIFF und PSD (Adobe Photoshop). In Corel Painter können Sie auch Bilder in vielen anderen Dateitypen öffnen oder importieren.

In diesem Abschnitt werden folgende Themen besprochen:

- Dokumente erstellen
- Auflösung
- Dateien öffnen
- In Bildern navigieren und Bildinformationen anzeigen
- Größe von Bildern und Arbeitsfläche ändern

## Dokumente erstellen

Zum Erstellen eines Bilds auf einer leeren Arbeitsfläche müssen Sie ein neues Dokument erstellen. Dabei können Sie die Einstellungen für die Arbeitsfläche angeben, zu denen Breite, Höhe und Auflösung zählen. Weiterhin können Sie die Farbe und Struktur der Arbeitsfläche angeben. Beim Drucken bestimmt die Größe der Arbeitsfläche die Größe

des Bilds. Für einen schnellen Einstieg können Sie aus einer Liste voreingestellter Arbeitsflächeneinstellungen wählen.




*Sie können die Größe der Arbeitsfläche einstellen (links), um ein Bild auf den Druckvorgang vorzubereiten (rechts).*

### Größe und Auflösung der Arbeitsfläche

Beim Festlegen der Größe und Auflösung der Arbeitsfläche können Sie Optionen gemäß dem Ziel des Bilds auswählen. Unter Umständen möchten Sie jedoch eine umfangreichere Bildgröße auswählen, um mehr Bilddetails zu erhalten. Beispielsweise können Sie die Auflösung eines neuen Bilds mit 300 Pixel pro Zoll (ppi), die Breite mit 16 Zoll und die Höhe mit 20 Zoll festlegen. Mit dieser umfangreichen Größe lässt sich die Bildqualität leichter beibehalten, wenn eine kleinere Version des Bilds erforderlich ist. Weitere Informationen dazu finden Sie unter „Auflösung“ auf Seite 41 und „Größe von Bildern und Arbeitsfläche ändern“ auf Seite 45.



Pixel pro Zoll (ppi) entspricht den Bildpunkten pro Zoll (dpi).

## So erstellen Sie neue Dokumente:

1 Wählen Sie **Datei** ▸ **Neu.**

2 Geben Sie im Textfeld **Bildname** einen Dateinamen ein.

3 Wählen Sie im Listenfeld **Voreinstellung der Arbeitsfläche** eine der folgenden Optionen aus, um automatisch die Größe, Auflösung, Farbe der Arbeitsfläche und Papierstruktur zu bestimmen:
   - **Painter 11 Standard**
   - **Painter Standard**

- Hochformat

**Weiterhin können Sie**

| | |
|---|---|
| Die Maßeinheit für das Dokument ändern | Wählen Sie im Listenfeld rechts von den Feldern **Breite** und **Höhe** eine Maßeinheit aus. |
| Die Dokumentgröße ändern | Geben Sie in den Feldern **Breite** und **Höhe** Werte ein. |
| Die Anzahl der Pixel pro Zoll (ppi) bzw. der Anzahl der Pixel pro Zentimeter im Bild ändern | Geben Sie im Feld **Auflösung** einen Wert ein. |
| Den Auflösungstyp ändern | Wählen Sie im Listenfeld rechts vom Feld **Auflösung** einen Auflösungstyp aus. |
| Die Farbe der Arbeitsfläche ändern | Klicken Sie auf das Farbfeld **Farbe**, und wählen Sie im Dialogfeld **Farbe** eine Papierfarbe aus. |
| Die Struktur der Arbeitsfläche ändern | Klicken Sie auf das Farbfeld **Farbe**, und wählen Sie im Panel **Papierstrukturen** eine Papierstruktur aus. |



Im Dialogfeld **Neu** ist die Angabe in Pixel pro Zoll (ppi) identisch mit der Angabe in Bildpunkte pro Zoll (dpi). Weitere Informationen dazu finden Sie unter „Auflösung“ auf Seite 41.

## Auflösung

Bei der Bildbearbeitung in einer digitalen Umgebung sollten Sie mit dem Konzept und der Anwendung von Auflösungseinstellungen vertraut sein. Die Auflösung bezieht sich darauf, wie Corel Painter Bilder misst, anzeigt, sichert und druckt – entweder als kleine Farbquadrate, so genannte „Pixel“, oder als mathematische Objekte, so genannte „Vektoren“.

Die Auflösung eines Dokuments wirkt sich auf die Bildschirmdarstellung und die Druckqualität aus. Sie können die Dokumentauflösung beim Erstellen eines neuen Dokuments und beim Sichern bzw. Exportieren einer Datei festlegen.

### Auflösung und Bildschirmdarstellung

Die meisten Monitore haben eine Auflösung von 72 dpi (dots per inch; Bildpunkte pro Zoll). Der Standardwert für die Anzeige in Corel Painter liegt bei 72 dpi. Das bedeutet, dass jedes Pixel im Bild in Corel Painter 1 Pixel auf dem Monitor belegt. Die Anzeigeauflösung wirkt sich nicht auf den tatsächlichen Pixelwert pro Zoll des Dokuments aus, sie wirkt sich nur darauf aus, wie das Bild auf dem Bildschirm dargestellt wird.

Ein Bild mit 300 ppi wird auf dem Bildschirm z. B. vierfach vergrößert angezeigt. Da jedes Pixel im Corel Painter-Bild 1 Pixel auf dem Monitor belegt und die Pixel auf dem Monitor etwa viermal so groß sind wie die Pixel des Bilds (72 ppi zu 330 ppi), wird das Bild auf dem Bildschirm vierfach vergrößert dargestellt, damit alle Pixel angezeigt werden können. Anders ausgedrückt, die Größe des ausgedruckten Dokuments mit 300 ppi entspricht etwa einem Viertel der Größe auf dem Bildschirm. Um das Bild in seiner tatsächlichen Größe anzuzeigen, stellen Sie die Zoomstufe auf 25 % ein.

Wenn Sie die Abmessungen in Pixeln angeben und die Anzahl der Pixel pro Zoll, also die Auflösung, verändern, wirkt sich das auf die Größe des ausgedruckten Bilds aus. Wenn Sie die Größe Ihres Dokuments dagegen in Zoll, Zentimeter, Punkt oder Pica festlegen und dann die Auflösung ändern, wirkt sich diese Änderung nicht auf die Abmessungen aus.



Pixel pro Zoll (ppi) entspricht den Bildpunkten pro Zoll (dpi).

### Auflösung und Druckqualität

Die Auflösung von Ausgabegeräten (Druckern) wird in dpi (dots per inch; Punkte pro Zoll) und bei gerasterten Bildern in lpi (lines per inch; Linien pro Zoll) angegeben. Die Ausgabeauflösung ist abhängig von der Druckmaschine und der beim Drucken verwendeten Papierart. Ein Foto wird in der Regel mit 150 lpi ausgegeben, wenn es auf Hochglanzpapier gedruckt wird, und mit 85 lpi, wenn Zeitungspapier verwendet wird.

Wenn Sie einen Laser- oder Tintenstrahldrucker verwenden, legen Sie die Dokumentgröße in Zoll, Zentimeter, Punkt oder Pica mit der für Ihren Drucker spezifischen dpi-Auflösung fest. Die meisten Drucker liefern ausgezeichnete Ergebnisse bei Bildern, die auf 300 ppi eingestellt sind. Eine Erhöhung der ppi-Einstellung führt

nicht notwendigerweise auch zu einem verbesserten Druckbild und kann unter Umständen zu einer großen, unhandlichen Datei führen.

Wenn der Druck in einer Druckerei bzw. auf einem professionellen Drucker erfolgt, sollte die Bildgröße stets entsprechend der gewünschten Größe des Druckstücks festgelegt werden. Als Faustregel gilt, dass die ppi-Einstellung Ihres Dokuments doppelt so groß wie der gewünschte lpi-Wert sein sollte. Bei 150 lpi sollten Sie also 300 ppi einstellen und bei 85 lpi entsprechend 170 ppi. Bei Fragen zur Auflösung bestimmter Ausgabegeräte sollten Sie sich mit der Druckerei in Verbindung setzen.

## Dateien öffnen

Sie können Dateien öffnen, die in Corel Painter oder in anderen Anwendungen erstellt wurden. So können Sie Dateien aus anderen Grafikprogrammen öffnen und mit Corel Painter Malstriche, Farbtöne und Papierstrukturen hinzufügen.

### So öffnen Sie Dokumente:

1 Wählen Sie **Datei** ▸ **Öffnen** aus.

Corel Painter zeigt den Ordner der zuletzt geöffneten Datei an.

2 Wählen Sie im Dialogfeld **Öffnen** die Datei aus, die Sie öffnen möchten.

Corel Painter zeigt für jedes Bild die Abmessungen (in Pixeln), die Dateigröße und den Dateityp an. In Corel Painter gesicherte Dateien enthalten Miniaturansichten zum Durchsuchen.

3 Klicken Sie auf **Öffnen**.

### So suchen Sie nach Dokumenten (Macintosh):

1 Wählen Sie **Datei** ▸ **Öffnen** aus.

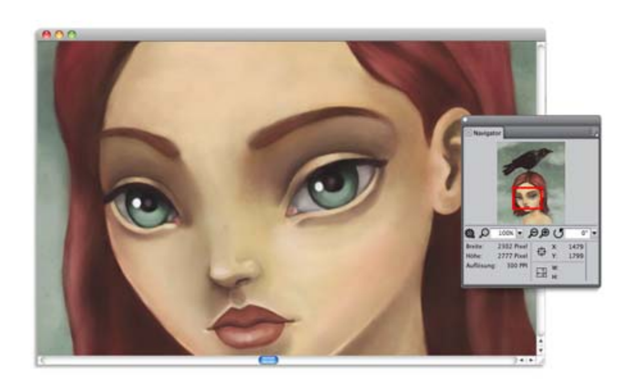
2 Klicken Sie auf **Übersicht**.

Im Dialogfeld **Übersicht** werden Miniaturansichten für alle RIFF-Dateien in einem Ordner angezeigt.

3 Doppelklicken Sie auf den Dateinamen, oder wählen Sie eine Datei aus, und klicken Sie auf **Öffnen**.

## In Bildern navigieren und Bildinformationen anzeigen

Das **Navigator**-Panel erleichtert Ihnen die Orientierung im Dokumentfenster. Wenn Sie beispielsweise mit starker Vergrößerung oder einem sehr großen Bild arbeiten, können Sie mit der kleinen Arbeitsflächenvorschau des **Navigator**-Panels das gesamte Bild anzeigen, ohne die Zoomstufe verkleinern zu müssen. Sie können auch einen anderen Bildbereich sichtbar machen, ohne die Zoomstufe zu ändern. Ferner können Sie hervorheben, welcher Bereich aktuell im Dokumentfenster angezeigt wird.



*Die Arbeitsflächenvorschau des Navigators erlaubt Ihnen, das gesamte Bild anzuzeigen, auch wenn Sie einen Bildbereich vergrößert haben.*

Außerdem zeigt das **Navigator**-Panel die X/Y-Koordinaten und die Position des Mauszeigers an, um Ihnen die Bildnavigation zu erleichtern. Sie können auch Informationen zum Dokument, wie Breite und Höhe sowie Informationen zu Einheiten wie Pixel, Zoll und Auflösung anzeigen.

### So zeigen Sie das Navigator-Panel an:

1 Wählen Sie **Fenster ▸ Navigator** aus.

2 Orientieren Sie sich an der folgenden Tabelle.

| Ziel | Vorgehensweise |
| --- | --- |
| Sichtbarmachen eines anderen Bildbereichs, ohne die Zoomstufe zu ändern | Klicken Sie im **Navigator**-Panel auf einen anderen Bereich der Arbeitsflächenvorschau. |

| Ziel | Vorgehensweise |
| --- | --- |
| Anzeigen des Bereichs im Vorschaufenster der Navigator-Arbeitsfläche, die im Dokumentfenster aktuell angezeigt wird | Klicken Sie auf die Schaltfläche **Navigator-Optionen**, und wählen Sie die Anzeige **Navigator-Frame einblenden** aus. |
| Zoomen auf eine bestimmte Zoomstufe im Dokumentfenster | Öffnen Sie das Listenfeld **Arbeitsfläche zoomen**, und passen Sie den Regler für die Zoomstufe an. |
| Drehen des Bilds im Dokumentfenster | Öffnen Sie das Listenfeld **Arbeitsfläche drehen**, und passen Sie den Regler für die Drehung an. |

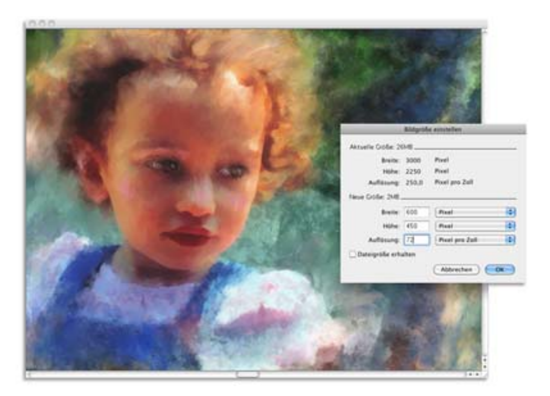


Über das **Navigator**-Panel können Sie auch verschiedene Werkzeuge aktivieren, indem Sie auf die Schaltfläche **Navigatoreinstellungen öffnen** klicken und eine Option auswählen. Zu den verfügbaren Werkzeugen zählen die Zeichenmodi, Impasto, Pauspapier, Raster und die Farbverwaltung

## Größe von Bildern und Arbeitsfläche ändern

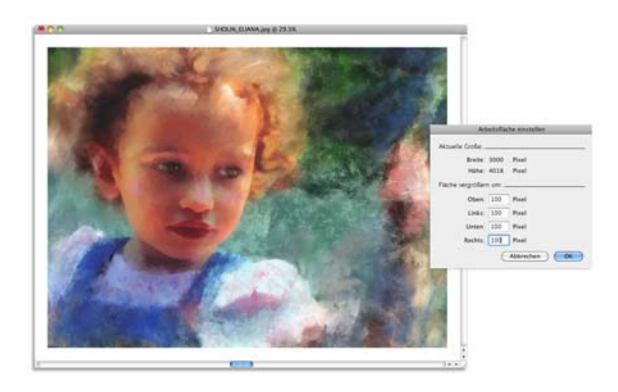
Sie können die physischen Abmessungen eines Bilds ändern, indem Sie die Größe der Arbeitsfläche und des Bilds zusammen ändern, oder indem Sie nur die Größe des Arbeitsflächenbereichs ändern. Wichtig ist, den Unterschied zwischen den beiden Techniken zum Ändern der Größe zu kennen.

Wenn die Größe der Arbeitsfläche und des Bilds zusammen geändert werden, ändern sich die Abmessungen und die Auflösung, die Darstellung des Bilds bleibt jedoch gleich. Wenn Sie etwa die Größe eines Bilds mit 300 ppi in 150 ppi ändern, wird die Bildgröße kleiner, das Bild ändert sich jedoch nicht.




*Die Größe des Bilds wurde durch Ändern der Auflösung geändert.*

Wenn Sie alternativ nur die Größe des Arbeitsflächenbereichs ändern, ändern sich sowohl die Abmessungen als auch die Darstellung. Ein Beispiel: Wenn Sie die Größe der Arbeitsfläche maximieren, wird um das Bild ein Rahmen angezeigt. Wenn Sie die Größe der Arbeitsfläche verkleinern, wird die Kante der Arbeitsfläche beschnitten. Darüber hinaus ist die Auflösung des Bilds betroffen.




*Die Größe des Arbeitsflächenbereichs wird geändert, um einen leeren Rahmen um die Kante eines Bilds anbringen zu können.*

Außerdem ist es wichtig zu beachten, dass sich die Höhe und Breite der Pixel des Bilds, die Zoomstufe und die Monitoreinstellungen auf die Größe des Bilds auf dem Bildschirm auswirken. Daher können Bilder mit einer anderen Größe am Bildschirm angezeigt werden, als diese beim Drucken aufweisen. Weitere Informationen dazu finden Sie unter „Auflösung“ auf Seite 41 und „Dokumente erstellen“ auf Seite 39.

### So ändern Sie die Größe der Arbeitsfläche und des Bilds zusammen:

1 Wählen Sie **Arbeitsfläche** ▸ **Bildgröße einstellen** aus.

Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Dateigröße erhalten**, um Verzerrungen zu vermeiden, indem das Verhältnis von Breite zu Höhe des Bilds beibehalten wird.

2 Geben Sie im Bereich **Neue Größe** Werte in den Feldern **Breite** und **Höhe** ein.

Wenn Sie das Kontrollkästchen **Dateigröße erhalten** aktivieren, müssen Sie nur im Feld für die Größe Werte eingeben. Die anderen Werte werden automatisch angepasst.

Wenn Sie als Einheit Pixel oder Prozent wählen und einen Wert eingeben, wird die Option **Dateigröße erhalten** automatisch deaktiviert.



Durch starkes Vergrößern der Bildabmessungen kann das Bild gedehnt und pixlig erscheinen.

### So ändern Sie die Größe des Arbeitsflächenbereichs:

1 Wählen Sie **Arbeitsfläche** ▸ **Arbeitsfläche einstellen** aus.

2 Geben Sie im Dialogfeld **Arbeitsfläche einstellen** die Anzahl der Pixel ein, um die die Arbeitsfläche an den Seiten erweitert werden soll.

Geben Sie negative Werte ein, um die Arbeitsfläche zu verkleinern oder zu beschneiden.

## Dateien sichern

Sie können eine Datei in ihrem aktuellen Format oder in einem anderen Format sichern.

### So sichern Sie Dateien im aktuellen Format:

- Wählen Sie **Datei**▸ **Sichern/Speichern** aus.



# Malen

In Corel Painter können Sie genau so zeichnen und malen, wie Sie das auch mit realen Malutensilien tun würden. Gewöhnlich verwenden Sie Pinsel, Stifte, Kugelschreiber, Bleistifte, Kreide, Sprays und Spachtel, um Ihre Leinwand oder ein Blatt Papier zu bemalen. In Corel Painter stehen Ihnen unzählige Möglichkeiten zur Verfügung, um mit den verschiedensten Werkzeugen Malstriche anzuwenden.

In diesem Abschnitt werden folgende Themen besprochen:

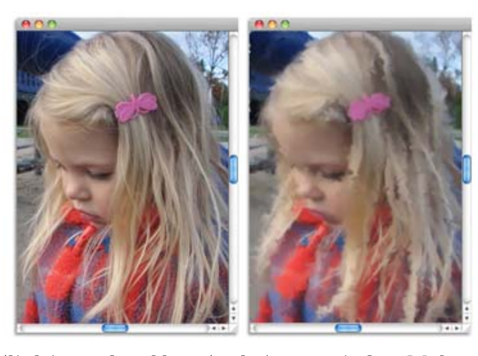
- Einen Arbeitsablauf beim Malen wählen
- Einführung in die Medien für das Malen
- Mit Arbeitsfläche und Ebenen arbeiten
- Ausgangsbilder anzeigen
- Arbeitsfläche löschen
- Malverhalten und Kalibrierung
- Freihandstriche und gerade Malstriche anwenden

## Einen Arbeitsablauf beim Malen wählen

Corel Painter umfasst viele Werkzeuge und Funktionen, mit denen Sie eigene Werke erstellen können. In diesem Kapitel werden die beiden häufigsten Corel Painter-Arbeitsabläufe vorgestellt. Ferner finden Sie hier Verweise auf Hilfethemen, in denen Sie weitere Informationen zu diesen Arbeitsabläufen finden.

### Arbeitsablauf I: Foto als Ausgangspunkt

Mit den leistungsstarken Klonwerkzeugen von Corel Painter können Sie digitale Fotos schnell in ein Gemälde umwandeln.

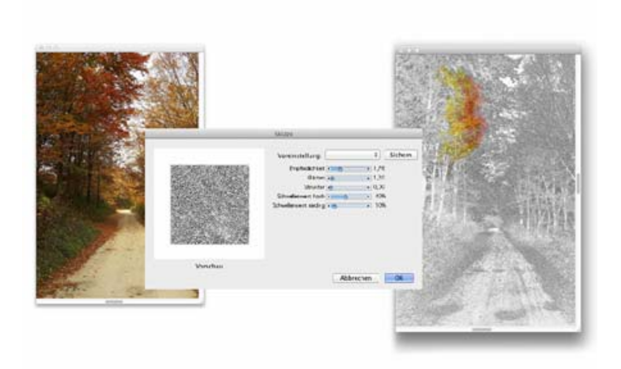


*Das Foto (links) wurde geklont (rechts), um mit dem Malen zu beginnen.*

| Schritt im Arbeitsablauf | Hilfethema |
|---|---|
| 1. Öffnen eines Fotos zum Malen | „Dateien öffnen" auf Seite 43 |
| 2. Vorbereiten eines Fotos zum Klonen | „Schnelles Klonen verwenden" in der Hilfe |
| 3. Malen des Klons | „Im Klondokument malen" in der Hilfe |
| 4. Sichern des Fotogemäldes | „Dateien sichern und Sicherungsdateien erstellen" auf Seite 83 |

## Arbeitsablauf 2: Mit Skizze beginnen

In Corel Painter können Sie schnell aus einem Foto eine Skizze erstellen, die Sie als Hilfe beim Auftragen von Farben verwenden können. Um die Skizze unverändert zu lassen, sollten Sie Farben auf Ebenen auftragen statt direkt auf die Skizze. Außerdem können Sie je nach gewünschtem Effekt Ebenen verwenden, um die Linien der Skizze in das fertige Bild aufzunehmen. Wenn Sie nicht möchten, dass die Skizze im fertigen Bild sichtbar ist, können Sie sie löschen, indem Sie die Arbeitsfläche löschen. Wenn Sie fertig sind, können Sie die Ebenen auf der Arbeitsfläche ablegen.

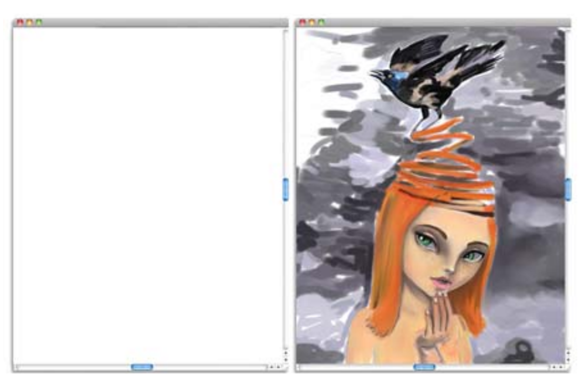


*Das Foto (links) wurde in eine Skizze umgewandelt (rechts), um mit dem Malen zu beginnen.*

| Arbeitsablauf | Hilfethema |
|---|---|
| 1. Foto auswählen | „Dateien öffnen“ auf Seite 43 |
| 2. Foto in Skizze umwandeln | „Effekt Skizze anwenden“ in der Hilfe |
| 3. Eine Ebene erstellen | „Ebenen erstellen und löschen“ in der Hilfe |
| 4. Malstriche auf der Ebene auftragen | „Auf Ebenen malen“ in der Hilfe |
| 5. Arbeitsfläche löschen | „Arbeitsfläche löschen“ in der Hilfe |
| 6. Ebenen auf der Arbeitsfläche ablegen | „Ebenen mit der Arbeitsfläche ablegen“ in der Hilfe |

### Arbeitsablauf 3: Leere Arbeitsfläche als Ausgangspunkt

Sie können ein neues Projekt auch starten, indem Sie eine Papierstruktur und ein Malwerkzeug auswählen und Farbe auf der Arbeitsfläche aufbringen.



*Sie können mit einer leeren Arbeitsfläche (links) beginnen und mit Ihrer Vorstellungskraft sowie den Werkzeugen von Corel Painter ein Werk erstellen.*

| **Arbeitsablauf** | **Hilfethema** |
|---|---|
| 1. Eine Papierstruktur auswählen | „Papierstruktur anwenden" in der Hilfe |
| 2. Ein Malwerkzeug auswählen | „Malwerkzeuge auswählen, verwalten und erstellen" auf Seite 73 |
| 3. Ein Farbe auswählen | „Farben im Farbpanel auswählen" in der Hilfe |
| 4. Auftragen von Malstrichen auf der Arbeitsfläche | „Freihandstriche und gerade Malstriche anwenden" auf Seite 59 |

## Einführung in die Medien für das Malen

Mit Corel Painter können Sie beim Auftragen auf der Arbeitsfläche aus einer großen Palette an Medien auswählen. So können Sie ein Malwerkzeug verwenden, um Farben direkt von einem Farbpanel aufzutragen, oder mit einer Farbe arbeiten, die Sie auf der Mischfläche gemischt haben. Darüber hinaus können Sie beim Malen einen Farbverlauf, ein Muster oder einen Klon verwenden.

In der folgenden Tabelle werden die Medien aufgeführt, die Sie auf Arbeitsflächen oder Ebenen auftragen können, sowie die Verweise auf das entsprechende Thema in der Hilfe.

| Medien | Informationen |
|---|---|
| Farbe | „Farben im Farbpanel auswählen“ in der Hilfe |
| Mischfläche | „Einführung in das Mischer-Panel und in Mischer-Steuerelemente“ in der Hilfe |
| Zweifarbig | „Zweifarbige Malstriche erstellen“ in der Hilfe |
| Verläufe | „Verläufe anwenden“ in der Hilfe |
| Muster | „Mit Mustern malen“ in der Hilfe |
| Kloner | „Im Klondokument malen“ in der Hilfe |

## Mit Arbeitsfläche und Ebenen arbeiten

In Corel Painter können Sie direkt auf der Arbeitsfläche malen, indem Sie Malstriche auftragen oder eine Ebene erstellen und dort Malstriche auftragen. Durch das Arbeiten mit Ebenen können Sie die Arbeitsfläche vor unerwünschten Änderungen schützen. Beim Malen wird der Malstrich auf die im Ebenen-Panel ausgewählte Ebene aufgetragen.

Das Erscheinungsbild eines Malstrichs hängt von den folgenden Faktoren ab:

- Von der gewählten Malwerkzeugkategorie (oder dem Zeichenwerkzeug).
- Von der gewählten Werkzeugvariante innerhalb der Malwerkzeugkategorie.
- Von den eingestellten Malwerkzeugeinstellungen wie der Malwerkzeuggröße, der Deckkraft oder der Eindringtiefe der Farbe in die Papierstruktur.
- Der Papierstruktur.
- Von der Farbe, dem Verlauf oder dem Muster, die als Medien verwendet werden.
- Von der Malwerkzeugmethode.

Wenn Sie ein Malwerkzeug der Kategorie Aquarell verwenden, können Sie damit nur auf einer Aquarellebene malen. Wenn Sie ein Malwerkzeug der Kategorie Tinte verwenden, können Sie lediglich auf einer Tintenebene malen.

Wenn Sie auf einer Form, einer dynamischen Ebene oder einer Ausgangsebene malen möchten, muss diese Ebene als Standardebene festgelegt sein, damit Sie darauf malen können.

Sie können als Ziel Ihrer Malstriche auch einen Kanal oder eine Ebenenmaske auswählen.

Wenn Sie einen Auswahlbereich ausgewählt haben, werden Malstriche standardmäßig nur in diesem Bereich aufgetragen.

Bei komplexen Malwerkzeugvarianten sehen Sie eine gepunktete Linie, bevor der endgültige Strich sichtbar wird. So ist beispielsweise die Verschwimmen-Variante der Malwerkzeugkategorie Impasto komplex, und bis zur Anzeige des Strichs kann es zu einer kleinen Verzögerung kommen. Auch wenn ein Malstrich noch nicht angezeigt wird, können Sie schon den nächsten Malstrich auftragen, während Sie auf die Anzeige des Malstrichs auf dem Bildschirm warten – die Malstrichinformationen gehen nicht verloren.

## Ausgangsbilder anzeigen

In Corel Painter können Sie ein inspirierendes Foto oder Bild öffnen, das Sie als Grundlage für das Malen verwenden möchte. Hierzu verwenden Sie das Panel **Ausgangsbild**.



*Ein Beispiel für das Anzeigen eines Bilds im Panel Ausgangsbild und Verwenden dieses Bilds als Inspiration beim Malen*

Sie können das Ausgangsbild neu positionieren oder vergrößern und zugleich den Fokus auf Ihrem eigenen Bild belasssen. Außerdem können Sie eine Farbe direkt aus dem Ausgangsbild aufnehmen und auf Ihr Bild anwenden. Wenn Sie Ausgangsbilder ausschließlich verwenden möchten, um Farben aus ihnen aufzunehmen, können Sie sie stattdessen auch direkt im Panel **Mischer** öffnen. Mit dieser Technik können Sie die

Farben im Bild aufnehmen und mischen. Weitere Informationen dazu finden Sie unter „Bilder im Mischer-Panel öffnen“ auf Seite 71.

Wir empfehlen die Verwendung von Ausgangsbildern mit höchstens 1600 x 1600 Pixeln. Sie können Ausgangsbilder öffnen, die mit einem der folgenden Dateitypen gesichert sind: JPG, PNG, RIFF und PSD.

## So zeigen Sie ein Ausgangsbild an:

1 Wählen Sie **Fenster** ▸ **Ausgangsbild**.

2 Klicken Sie im Panel **Ausgangsbild** auf die Schaltfläche **Ausgangsbild öffnen** .



3 Wählen Sie im Dialogfeld **Ausgangsbild öffnen** die Datei aus, die Sie öffnen möchten.

4 Klicken Sie auf **Öffnen**.



Bein Öffnen von RIFF-, TIFF- und PSD-Dateien mit Ebenen im Panel **Ausgangsbild** werden alle Ebenen als Teil der Hintergrundarbeitsfläche behandelt.

## So verschieben Sie ein Ausgangsbild:

1 Klicken Sie im Panel **Ausgangsbild** auf das Werkzeug **Hand** .

2 Ziehen Sie das Bild an eine neue Position im Fenster **Ausgangsbild**.

## So können Sie ein Ausgangsbild vergrößert oder verkleinert anzeigen lassen:

1 Klicken Sie im Panel **Ausgangsbild** auf das **Zoomwerkzeug** .

2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
- Zum Einzoomen klicken Sie in das Fenster **Ausgangsbild**.
- Zum Auszoomen klicken Sie bei gedrückter **Befehlstaste** (Macintosh) bzw. **Strg-Taste** (Windows) in das Fenster **Ausgangsbild**.

## So nehmen Sie eine Farbe aus dem Ausgangsbild auf:

1 Klicken Sie im Panel **Ausgangsbild** auf das Werkzeug **Pipette** .

2 Setzen Sie den Cursor auf die aufzunehmende Farbe und klicken Sie darauf.

Die Farbe im Farbfeld wird durch die von Ihnen ausgewählte Farbe ersetzt.

## Arbeitsfläche löschen

Sie können die Arbeitsfläche leeren, indem Sie Ihre Inhalte löschen. Dabei wird die Arbeitsfläche nicht gelöscht, sondern nur ihr Inhalt entfernt. Die Arbeitsfläche zu löschen, ist in Corel Painter nicht möglich.

### So löschen Sie die Arbeitsfläche:

1 Wählen Sie **Fenster** ▸ **Ebenen** aus.

2 Klicken Sie im Panel **Ebenen** auf die **Arbeitsfläche**, um sie auszuwählen.

3 Wählen Sie **Auswahl** ▸ **Alle** aus.

4 Wählen Sie **Bearbeiten** ▸ **Löschen** aus.

## Malverhalten und Kalibrierung

Wenn Sie mit herkömmlichen Medien malen, bestimmt der Druck, den Sie mit einem Werkzeug ausüben, die Dichte und Breite der Malstriche. Mit einem druckempfindlichen Stift können Sie in Corel Painter den Malstrich ebenfalls auf diese Art steuern. Da jeder Künstler Striche mit unterschiedlich viel Druck aufträgt, kann Corel Painter für alle Malwerkzeuge an Ihre Aufdruckstärke angepasst werden. Hierzu verwenden Sie die Voreinstellungen unter **Malverhalten**. Zum Einstellen eines bestimmten Malwerkzeugs verwenden Sie die Einstellungen unter **Malwerkzeugkalibrierung**.

### Malverhalten für alle Malwerkzeugvarianten

Die Funktion **Malverhalten** ist besonders vorteilhaft für Benutzer, die beim Malen nur leicht aufdrücken. Wenn ein leichter Strich keine Farbe auf der Arbeitsfläche hinterlässt, können Sie die Druckempfindlichkeit für alle Malwerkzeuge mithilfe der Voreinstellungen für **Malverhalten** erhöhen. Corel Painter sichert die Einstellungen für **Malverhalten**, wenn das Programm beendet wird. Daher wird die von Ihnen eingestellte Druckempfindlichkeit beim nächsten Öffnen der Anwendung als Standardeinstellung wiederverwendet

Am häufigsten wird das Malverhalten durch Auftragen eines typischen Malstrichs – etwa eines gewellten Strichs – auf der Zeichenfläche angepasst. Corel Painter verwendet Ihren Strich dann, um die ungefähren Einstellungen für Druck und Geschwindigkeit für alle Malwerkzeugvarianten zu berechnen.



*Mit der Zeichenfläche im Dialogfeld **Malverhalten** legen Sie fest, wie Corel Painter auf Stiftandruck und -geschwindigkeit reagiert.*

### Malwerkzeugkalibrierung für einzelne Malwerkzeugvarianten

Die Einstellungen unter **Malwerkzeugkalibrierung** sind beim Anpassen einzelner Malwerkzeugvarianten äußerst hilfreich. Auf der Zeichenfläche können Sie den Druck Ihres Strichs variieren, um unterschiedliche Ergebnisse zu erzielen. So können Sie beispielsweise beim Skizzieren mit einer Stift-Malwerkzeugvariante eine geringe Druckempfindlichkeit wählen und anschließend beim Malen mit Ölfarbe den Druck erhöhen. Corel Painter sichert die Einstellungen unter **Malwerkzeugkalibrierung** mit den Malwerkzeugvarianten. Daher wird die von Ihnen eingestellte Empfindlichkeit beim nächsten Auswählen der Malwerkzeugvariante als Standardeinstellung wiederverwendet. Wenn Sie neben den Voreinstellungen für das Malverhalten für bestimmte Malwerkzeuge eine Malwerkzeugkalibrierung festlegen, haben die Einstellungen unter **Malwerkzeugkalibrierung** Vorrang vor dem Malverhalten.

### Druck und Geschwindigkeit manuell anpassen

Wenn Sie das Malverhalten und die Kalibrierung über die Zeichenfläche einstellen, berechnet Corel Painter die Einstellungen für den Druck und die Geschwindigkeit. Sie können diese Einstellung aber manuell anpassen. So können Sie den Strichandruck anpassen, um den vollen Druck (Regler **Druckskala**) mit weicherem oder festerem Druck (Regler **Druckstärke**) zu erzielen. Darüber hinaus können Sie die Strichgeschwindigkeit anpassen, um die volle Geschwindigkeit (Regler **Geschwindigkeitsskala**) mit einem langsameren oder schnelleren Strich (Regler **Geschwindigkeitsstärke**) zu erzielen.

Um sicherzustellen, dass die Malwerkzeugeinstellungen die Druck- bzw. Geschwindigkeitseinstellungen verwenden, müssen Sie die Malwerkzeugeinstellungen unter **Umsetzung** mit **Druck** bzw. **Geschwindigkeit** festlegen.

## So stellen Sie das Malverhalten ein:

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- (Macintosh) Wählen Sie **Corel Painter X3** ▸ **Voreinstellungen** ▸ **Malverhalten**.
- (Windows) Wählen Sie **Bearbeiten** ▸ **Voreinstellungen** ▸ **Malverhalten**.

2 Tragen Sie in der Zeichenfläche einen „normalen" Malstrich auf.

Arbeiten Sie dabei mit dem gewohnten Druck und der für Sie üblichen Geschwindigkeit. So kann das Werkzeug für das **Malverhalten** die entsprechenden Einstellungen für Geschwindigkeit und Druck für das Malwerkzeug berechnen.

Orientieren Sie sich an der folgenden Tabelle, um die Einstellungen manuell anzupassen:

| Ziel | Vorgehensweise |
|---|---|
| Vollen Druck mit weicherem oder festerem Druck erzielen | Passen Sie die Regler **Druckskala** und **Druckstärke** an. |
| Volle Geschwindigkeit mit einer langsameren oder schnelleren Bewegung erzielen | Passen Sie die Regler **Geschw.skala** und **Geschw.stärke** an. |

## So legen Sie die Malwerkzeugkalibrierung fest:

1 Klicken Sie in der Werkzeugpalette auf das Werkzeug **Malwerkzeug**.

2 Klicken Sie in der Leiste für die Malwerkzeugauswahl auf die Malwerkzeugauswahl.

3 Klicken Sie im Werkzeugbibliothek-Panel auf eine Malwerkzeugkategorie und auf eine Malwerkzeugvariante.

4 Wählen Sie **Fenster** ▸ **Panels für Malwerkzeugeinstellungen** ▸ **Malwerkzeugkalibrierung** aus.

5 Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Malwerkzeugkalibrierung aktivieren**.

6 Klicken Sie auf die Schaltfläche **Einstellungen für Malwerkzeugkalibrierung festlegen**.

7 Tragen Sie in der Zeichenfläche einen „normalen" Malstrich auf.

Arbeiten Sie dabei mit dem gewohnten Druck und der für Sie üblichen Geschwindigkeit. So kann das Werkzeug für das **Malverhalten** die entsprechenden Einstellungen für Geschwindigkeit und Druck für das Malwerkzeug berechnen.

Orientieren Sie sich an der folgenden Tabelle, um die Einstellungen manuell anzupassen:

| Ziel | Vorgehensweise |
| --- | --- |
| Vollen Druck mit weicherem oder festerem Druck erzielen | Passen Sie die Regler **Druckskala** und **Druckstärke** an. |
| Volle Geschwindigkeit mit einer langsameren oder schnelleren Bewegung erzielen | Passen Sie die Regler **Geschw.skala** und **Geschw.stärke** an. |

## Freihandstriche und gerade Malstriche anwenden

Mit dem Malstil für Freihandstriche können Sie freihändig Linien ohne jede Beschränkung zeichnen, während der Malstil für gerade Linien das Zeichnen von Geraden ermöglicht.

Beim Malen mit frei gezeichneten Strichen ist die freie Führung des Malstrichs in jede Richtung und in jeder beliebigen Form möglich. Der Strich folgt der Richtung, in die Sie ziehen.



*Ziehen zum Erstellen von Freihandstrichen*

Beim Zeichnen eines geraden Strichs verbindet Corel Painter Punkte mit einer geraden Linie.



*Zum Erstellen eines geraden Strichs klicken Sie zunächst, um den ersten Punkt hinzuzufügen. Dann klicken Sie erneut oder ziehen den Mauszeiger, um den Strich zu erstellen.*

## So malen Sie Linien im Freihandmodus:

1 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste **Malwerkzeug** auf die Schaltfläche **Freihandstriche** .

2 Ziehen Sie den Cursor auf der Arbeitsfläche.



Zum Umschalten zwischen Freihandstrichen und dem Zeichnen von geraden Linien können Sie auch einfach die Taste **B** zum Wählen des Zeichenstils für Freihandstriche bzw. die Taste **V** zum Wählen des Zeichenstils **Gerade Malstriche** drücken.

## So malen Sie gerade Linien:

1 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste **Malwerkzeug** auf die Schaltfläche **Gerade Malstriche** .

2 Klicken Sie auf der Arbeitsfläche auf den Punkt, an dem die Linie beginnen soll.

3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
- Klicken Sie auf den Punkt, an dem die Linie enden soll.
- Ziehen Sie den Cursor, um den Endpunkt exakt an der gewünschten Stelle zu platzieren.

Corel Painter verbindet den ersten und zweiten Punkt durch eine gerade Linie.

4 Um mit dem Malen vom zweiten Punkt aus fortzufahren, erstellen Sie durch Klicken oder Ziehen weitere Punkte auf der Arbeitsfläche.

Corel Painter verbindet jeden Punkt mit einer geraden Linie.

5 Um eine Linie zu beenden, führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
- Drücken Sie den **Zeilenschalter** (Macintosh) bzw. die **Eingabe-Taste** (Windows), um das Polygon zu schließen. Der Endpunkt wird durch eine gerade Linie mit dem Anfangspunkt verbunden.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche **Freihandstriche** , um in den Freihand-Modus zu wechseln, ohne das Polygon zu schließen.
- Drücken Sie die Taste **V**, um das aktuelle Polygon zu beenden, ohne es zu schließen. Nun können Sie ein neues Polygon erstellen.



# Farbe

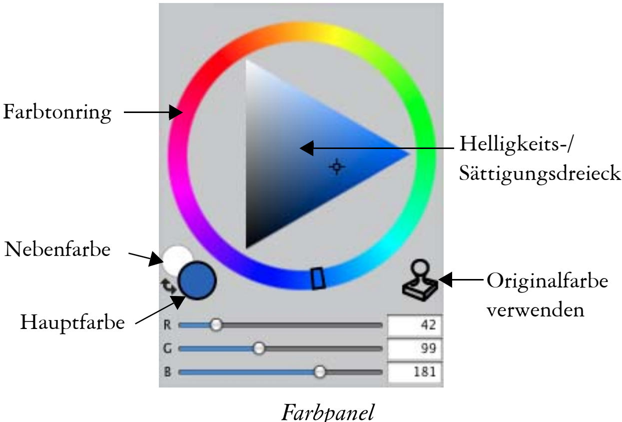
Corel Painter bietet viele Möglichkeiten zum Auswählen von Farben, die Sie auf Bilder anwenden können. So können Sie beispielsweise die Farbe des Papiers ändern, eine Farbe für die Malstriche auswählen und Farbfüllungen auf ein ganzes Bild oder einen Auswahlbereich anwenden.

In diesem Abschnitt werden folgende Themen besprochen:

- Farben im Farbpanel auswählen
- Die temporäre Farbpalette verwenden
- Einführung in das Mischer-Panel und in Mischer-Steuerelemente
- Farben von der Mischfläche mischen, aufnehmen und anwenden
- Bilder im Mischer-Panel öffnen

## Farben im Farbpanel auswählen

Mit dem Panel **Farbe** können Sie eine Farbe auswählen und sich Informationen zu der gewählten Farbe anzeigen lassen.




*Farbpanel*

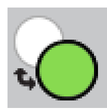
Im Panel **Farbe** können Sie eine Farbe im Farbtonring auswählen und sie über das Helligkeits-/Sättigungsdreieck anpassen. Die folgenden Informationen helfen Ihnen, Farben über das Helligkeits-/Sättigungsdreieck anzupassen.

- Die Farbwerte werden im Helligkeits-/Sättigungsdreieck von oben nach unten angezeigt. Der höchste Wert (Weiß) wird dabei ganz oben im Dreieck angezeigt und der niedrigste Wert (Schwarz) ganz unten.
- Der Sättigungsgrad nimmt von links nach rechts zu. Wenn Sie nach rechts ziehen bzw. rechts klicken, erhalten Sie eine reinere Variante des vorherrschenden Farbtons. Wenn Sie nach links ziehen bzw. links klicken, verringert sich die Farbsättigung und die Farben werden „trüber“ oder grauer.

Über das Panel **Farbe** können Sie außerdem die Option **Originalfarbe verwenden** aktivieren.

Die Farbfelder **Hauptfarbe** und **Nebenfarbe** werden im Panel **Farbe**, im temporären Farbpanel und in der Werkzeugpalette angezeigt. Sie weisen zwei sich überlagernde Felder auf:das vordere Feld zeigt die **Hauptfarbe**, das hintere die **Nebenfarbe** an.

Die **Nebenfarbe** kommt zum Einsatz, wenn mehrere Farben angewendet werden, beispielsweise bei zweifarbigen Malstrichen, zweifarbigen Verläufen und **Schlauch**-Effekten. Verwechseln Sie die Nebenfarbe nicht mit dem, was in anderen Grafikprogrammen als „Hintergrundfarbe“ bezeichnet wird”. In Corel Painter ist die Hintergrundfarbe die Farbe des Papiers.



*Die überlappenden Farbfelder für Hauptfarbe und Nebenfarbe.*

## So blenden Sie das Farbpanel ein:

- Wählen Sie **Fenster** ▸ **Farbpanels** ▸ **Farbe**.

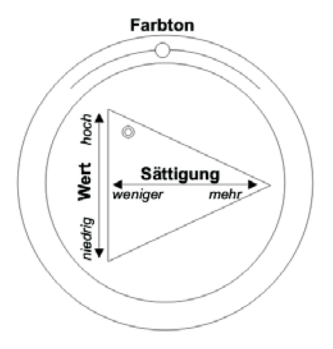
## So wählen Sie Farbtöne und Farben im Farbpanel aus:

1 Wählen Sie **Fenster** ▸ **Farbpanels** ▸ **Farbe**.

2 Ziehen Sie den Griff des Farbtonrings, um den vorherrschenden Farbton auszuwählen.

Das Helligkeits-/Sättigungsdreieck zeigt alle verfügbaren Farben innerhalb des gewählten Farbtons an.

3 Wählen Sie im Helligkeits-/Sättigungsdreieck eine Farbe aus, indem Sie den Kreis ziehen oder auf die gewünschte Farbe klicken.



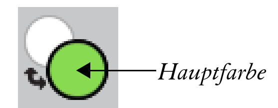

*Ziehen Sie den Cursor innerhalb des Farbtonrings, um einen Farbton auszuwählen. Ziehen Sie den Cursor innerhalb des Helligkeits-/ Sättigungsdreiecks, um die Sättigung festzulegen.*



Sie können auch einen Farbton auswählen, indem Sie im Farbtonring (in der Standardanzeige) oder in der Farbtonanzeige (kleine Palette) auf eine beliebige Stelle klicken.

### So wählen Sie die Hauptfarbe aus:

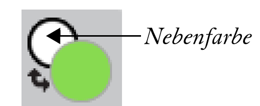
1 Wählen Sie **Fenster ▸ Farbpanels▸ Farbe**.
2 Doppelklicken Sie auf das vordere Feld in der Farbauswahl.
3 Wählen Sie im Dialogfeld **Farbe** eine Farbe aus.




*Klicken Sie auf das vordere Feld, um die Hauptfarbe festzulegen.*

### So wählen Sie die Nebenfarbe aus:

1 Doppelklicken Sie im Panel **Farbe** auf das hintere Feld.
2 Wählen Sie im Dialogfeld **Farbe** eine Farbe aus.




*Klicken Sie auf das hintere Feld, um die Nebenfarbe festzulegen.*

Um mit der **Hauptfarbe** zu arbeiten, klicken Sie auf das vordere Feld, um es erneut auszuwählen.

### So tauschen Sie die Haupt- und Nebenfarbe aus:

- Klicken Sie auf das Farbaustauschsymbol in der linken unteren Ecke der Farbauswahl.



Sie können auch die **Hauptfarbe** und die **Nebenfarbe** austauschen, indem Sie **Umschalttaste** + S oder **Umschalttaste** + **X** drücken.

## Die temporäre Farbpalette verwenden

Die temporäre Farbpalette ist eine bewegliche Farbpalette, die im Dokumentfenster angezeigt wird, und mit deren Hilfe Sie Farben im Kontext des Bilds anzeigen und auswählen können. Die temporäre Farbpalette, die dem Panel **Farbe** ähnelt, besteht aus

zwei Komponenten, über die Sie eine Farbe und deren Intensität auswählen können: den Farbtonring und das Helligkeits-/Sättigungsdreieck.

### Farbtonring

Der Farbtonring dient zur Auswahl einer Farbe.

### Helligkeits-/Sättigungsdreieck

Mithilfe des Helligkeits-/Sättigungsdreiecks können Sie die Intensität der Farbe sowie Schwarz, Weiß oder Grautöne auswählen.

Der Sättigungsgrad wird von links nach rechts angezeigt. Wenn Sie nach rechts ziehen bzw. rechts klicken, wird die Sättigung erhöht, und es werden reinere Farben im vorherrschenden Farbton angezeigt. Wenn Sie nach links ziehen bzw. links klicken, verringert sich die Farbsättigung und die Farben werden „schmutziger“ oder grauer.

Die Werte können von oben nach unten festgelegt werden Der höchste Wert (Weiß) wird dabei ganz oben im Dreieck angezeigt und der niedrigste Wert (Schwarz) ganz unten.

Die aktuelle Farbe wird in einem runden Feld links neben dem Helligkeits-/ Sättigungsdreieck angezeigt.

## So zeigen Sie die temporäre Farbpalette an:

- Drücken Sie **Befehlstaste** + **Wahltaste** + 1 (Macintosh) oder **Strg** + **Alt** +1 (Windows).



Sie können auch den Tastaturbefehl für die temporäre Farbpalette anpassen. Wählen Sie hierzu **Corel Painter X3** ▸ **Voreinstellungen** (Macintosh) oder **Bearbeiten** ▸ **Voreinstellungen** (Windows) und dann **Funktionstasten anpassen**. Im Dialogfeld **Funktionstasten anpassen** wählen Sie **Andere** im Listenfeld **Verknüpfungen**, und klicken dann in der Liste **Anwendungsbefehle** auf **Temporäre Farbpalette umschalten**. Sie können dann in der Spalte **Verknüpfung** einen neuen Tastaturbefehl eingeben und auf **OK** klicken.

Wenn Sie ein Wacom-Tablett verwenden, können Sie auch der Stifttaste einen Tastaturbefehl zuweisen.

### So wählen Sie eine Farbe in der temporären Farbpalette aus:

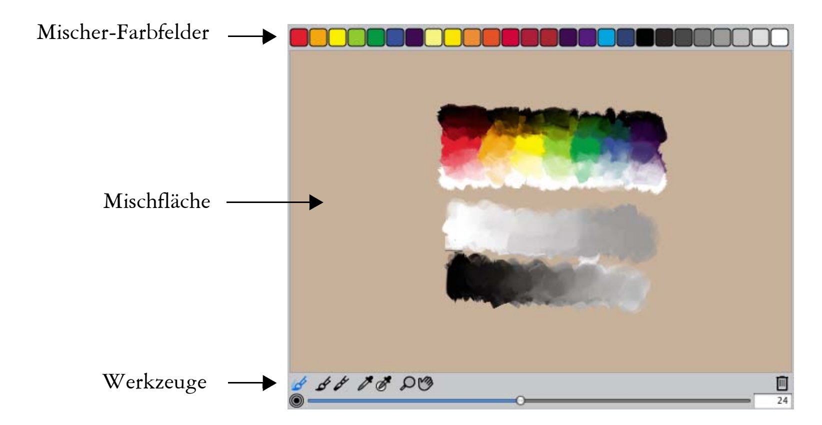
1 Klicken Sie im Panel **Farbe** auf eine Farbe innerhalb des Farbtonrings.

2 Klicken Sie innerhalb des Farbtonrings auf das Helligkeits-/Sättigungsdreieck, um die gewünschte Farbtiefe exakt festzulegen.

Als Farbe wird als aktuelle Farbe angezeigt.

## Einführung in das Mischer-Panel und in Mischer-Steuerelemente

Mit dem Panel **Mischer** wird der Vorgang des Farbmischens auf einer herkömmlichen Künstlerpalette simuliert. Auf dem Panel **Mischer** finden Sie Farbfelder und verschiedene Werkzeuge zum Mischen Ihrer Farben. Geben Sie zwei oder mehr Farben auf die Mischfläche in der Mitte des Panels **Mischer** und mischen Sie sie, um eine neue Farbe zu erhalten.




Die Farben auf dem Panel **Mischer** können gesichert, geladen und wieder zurückgesetzt werden. Sie können Farben auch als Mischer-Farbfelder und Farbtabellen sichern.

### Die Steuerelemente des Mischer-Panels

Mit den Steuerelementen des Panels **Mischer** werden Farben auf die Mischfläche aufgetragen, gemischt, Farbproben aufgenommen und Farben von der Mischfläche entfernt.



*Werkzeuge des Panels Mischer*

In der folgenden Tabelle werden sämtliche Werkzeuge des Panels **Mischer** beschrieben.

| Werkzeug im Mischer-Panel | Beschreibung |
|---|---|
| **Farbmischmodus** (Werkzeug) | Mit diesem Werkzeug können Sie Farben vom **Mischer**-Panel auf die Arbeitsfläche auftragen. Das Werkzeug **Farbmischmodus** ist standardmäßig aktiviert und kann mit allen Malwerkzeugvarianten verwendet werden, die Mischen unterstützen. Weitere Informationen dazu finden Sie unter „Farben von der Mischfläche mischen, aufnehmen und anwenden“ auf Seite 68. |
| **Farbe anwenden** (Werkzeug) | Dient als geladene Farbquelle zum Auftragen von Farbe auf die Mischfläche. Die auf das Werkzeug **Farbe anwenden** geladene Farbe vermischt sich mit den Farben auf der Mischfläche. |
| **Farbe mischen** (Werkzeug) | Vermischt Farben, die sich bereits auf der Mischfläche befinden; fügt der Mischfläche keine neuen Farben hinzu. |
| **Beispielfarbe** (Werkzeug) | Nimmt die Farbe von der Mischfläche auf, um sie auf der Arbeitsfläche zu verwenden. Die aufgenommene Farbe wird zur **Hauptfarbe** im Panel **Farbe**. |
| **Mehrere Beispielfarben** (Werkzeug) | Nimmt mehrere Farben von der Mischfläche auf. Die Größe des Aufnahmebereichs wird mithilfe des Reglers **Malwerkzeuggröße ändern** festgelegt. Sie können die aufgenommene Farbe auf der Arbeitsfläche verwenden. |
| **Zoomen** (Werkzeug) | Hiermit können Sie Bereiche auf der Mischfläche vergrößert oder verkleinert anzeigen lassen. |
| **Schwenken** (Werkzeug) | Hiermit können Sie einen Bildlauf durch die Mischfläche durchführen. |

### Schaltfläche zum Löschen der Mischfläche verwenden

Mit der Schaltfläche **Mischfläche löschen** wird der Inhalt der Mischfläche gelöscht und die Zoomstufe auf 100 % zurückgesetzt. Die Größe des Malwerkzeugs wird damit jedoch nicht zurückgesetzt.

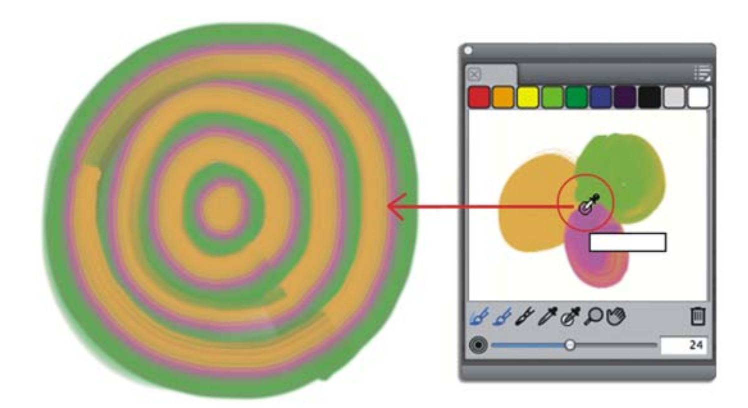
### Den Regler zum Ändern der Malwerkzeuggröße verwenden

Mit dem Regler **Malwerkzeuggröße ändern** können Sie die Größe der Werkzeuge **Farbe anwenden** und **Farbe mischen** ändern. Darüber hinaus können Sie mit dem Regler **Malwerkzeuggröße ändern** die Größe des Aufnahmebereichs auf der Mischfläche ändern, wenn Sie das Werkzeug **Mehrere Beispielfarben verwenden**. Wenn Sie den Regler **Malwerkzeuggröße ändern** anpassen, wird der neue Wert beim erneuten Öffnen der Anwendung beibehalten.

## Farben von der Mischfläche mischen, aufnehmen und anwenden

Sie können im Panel **Mischer** Farben erzeugen und diese dann aufnehmen, um sie auf die Arbeitsfläche aufzutragen.

Außerdem können Sie mit einigen Werkzeugvarianten, die das Mischen unterstützen, Farben im Panel **Mischer** mischen und sie direkt auf die Arbeitsfläche auftragen, ohne sie vorher aufzunehmen. Dies entspricht dem herkömmlichen Mischen von Farben auf einer physischen Palette. Die Werkzeugvarianten, die das Mischen unterstützen, verwenden die folgenden Spitzentypen: **Kamelhaar**, **Flach**, **Borsten-Spray**, **Aquarell-Kamelhaar**, **Aquarell-Scharf** und **Aquarell - Borstenspray**. Der Spitzentyp einer Malwerkzeugvariante erscheint auf der Palette **Allgemein** in den **Malwerkzeugeinstellungen**. Mit diesen Werkzeugvarianten können Sie außerdem mehrere Farben gleichzeitig aufnehmen, um mehrfarbige Malstriche zu erzeugen.




*Sie können mehrere Farben in das Panel Mischer aufnehmen und damit direkt auf der Arbeitsfläche malen.*

Wenn Sie mit dem Mischen und Aufnehmen von Farben fertig sind, können Sie die Mischfläche leeren oder als Datei (.MXS) sichern und später erneut öffnen und verwenden.

## So mischen Sie Farben:

1 Wählen Sie **Fenster** ▸ **Farbpanels** ▸ **Mischer**.

2 Klicken Sie im **Mischer-Panel** auf das Werkzeug **Farbe anwenden** .

3 Wählen Sie in einem Mischer-Farbfeld eine Farbe aus und malen Sie auf der Mischfläche.

4 Wählen Sie in einem Farbfeld eine zweite Farbe aus und malen Sie auf der Mischfläche.

5 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
- Fügen Sie die Farben mit dem Werkzeug **Farbe anwenden** hinzu und mischen Sie sie.
- Mischen Sie die Farben mit dem Werkzeug **Farbe mischen** .

## So nehmen Sie Farben von der Mischfläche auf:

1 Wählen Sie **Fenster** ▸ **Farbpanels** ▸ **Mischer**.

2 Klicken Sie auf das Werkzeug **Beispielfarbe** .

3 Klicken Sie auf der Mischfläche auf die Farbe, die Sie aufnehmen möchten.

Die aufgenommene Farbe wird zur **Hauptfarbe** im Bild.

### So malen Sie mit dem Mischer-Panel:

1 Erstellen Sie im **Mischer-Panel** die gewünschte Farbmischung.

Das Werkzeug **Farbmischmodus** ist standardmäßig aktiviert. Ist dies nicht der Fall, klicken Sie auf das Werkzeug **Farbmischmodus**.

2 Klicken Sie in der Leiste für die Malwerkzeugauswahl auf die Malwerkzeugauswahl.

3 Wählen Sie im Werkzeugbibliotheks-Panel eine Malwerkzeugkategorie und Malwerkzeugvariante, die das Mischen unterstützt.

4 Malen Sie im Dokumentfenster.

Der Malstrich übernimmt die zuletzt im Werkzeug **Farbe anwenden** bzw. **Farbe mischen** verwendete Farbe.



Sie können überprüfen, ob eine Werkzeugvariante das Mischen unterstützt, indem Sie auf **Fenster** ▸ **Panels für Malwerkzeugeinstellungen** ▸ **Allgemein** klicken und sicherstellen, dass einer der folgenden Spitzentypen ausgewählt ist: **Kamelhaar**, **Flach**, **Borsten-Spray**, **Aquarell-Kamelhaar**, **Aquarell-Scharf** und **Aquarell - Borstenspray**.

### So nehmen Sie mehrere Farben auf:

1 Wählen Sie im Werkzeugbibliotheks-Panel eine Malwerkzeugkategorie und Malwerkzeugvariante, die das Mischen unterstützt.

2 Erstellen Sie im **Mischer-Panel** die gewünschte Farbmischung.

3 Verschieben Sie den Regler **Malwerkzeuggröße ändern**, um die Größe des Aufnahmebereichs festzulegen.

Die Größe des Aufnahmebereichs wird in Pixeln angegeben und rechts neben dem Regler angezeigt.

4 Klicken Sie auf das Werkzeug **Mehrere Beispielfarben**, und klicken Sie auf den Bereich der Mischfläche, dessen Farben Sie aufnehmen möchten.



Sie können überprüfen, ob eine Werkzeugvariante das Mischen unterstützt, indem Sie auf **Fenster ▸ Panels für Malwerkzeugeinstellungen ▸ Allgemein** klicken und sicherstellen, dass einer der folgenden Spitzentypen ausgewählt ist: **Kamelhaar**, **Flach**, **Borsten-Spray**, **Aquarell-Kamelhaar**, **Aquarell-Scharf** und **Aquarell - Borstenspray**.

## Bilder im Mischer-Panel öffnen

Sie können jetzt externe Bilddateien im Panel **Mischer** laden, um die Bildfarben aufzunehmen und zu mischen. Sie können zum Beispiel ein Foto öffnen und seine Farben direkt auf der Mischfläche zu neuen Farben mischen. Sie können PNG-, RIFF-, TIFF-, JPEG- und PSD-Dateien im Panel **Mischer** öffnen.




*Ein Beispiel für das Importieren eines Fotos in das Panel **Mischer** (links), um das Foto in eine Mischfläche umzuwandeln*

### So öffnen Sie ein Bild im Mischer-Panel:

1 Klicken Sie auf die Schaltfläche für die Mischeroptionen, und wählen Sie **Mischfläche öffnen**.

2 Wählen Sie im Dialogfeld **Mischfläche öffnen** aus dem Listenfeld das entsprechende Bilddateiformat.

3 Navigieren Sie zu dem Ordner, der die Bilddatei enthält.



# Malwerkzeuge auswählen, verwalten und erstellen

Corel Painter wartet mit einer beeindruckenden Anzahl an realistischen und reaktionsfreudigen Malwerkzeugen auf, die Sie zum Auftragen von Medien auf die Arbeitsfläche einsetzen können. So können Sie ein Malwerkzeug mit realistisch wirkenden Borsten wählen und damit Öl-, Wasser- oder Acrylfarben auftragen. Sie können auch eine trockene Malwerkzeugvariante wie Kreide oder Kohle wählen.

In diesem Abschnitt werden folgende Themen besprochen:

- Einführung in Malwerkzeuge
- Malwerkzeugkategorien
- Malwerkzeuge suchen und auswählen
- Grundlegende Malwerkzeugattribute festlegen
- Erweiterte Malwerkzeugeinstellungen dynamisch anzeigen

## Einführung in Malwerkzeuge

Corel Painter bietet Benutzern eine breite Palette an voreingestellten Malwerkzeugen, die herkömmliche Malwerkzeuge imitieren, sodass Sie einschätzen können, wie sich ein Malwerkzeug verhält.

In einem Fachgeschäft können Sie zur nächsten Abteilung wechseln, wenn die Malwerkzeuge in einer Abteilung nicht das gewünschte Ergebnis liefern. Ähnlich können Sie in Corel Painter verschiedene Malwerkzeuge verwenden, die auch als Malwerkzeugvarianten bezeichnet werden und im Malwerkzeugbibliotheks-Panel in unterschiedlichen Malwerkzeugkategorien gespeichert sind. Sie können ein Malwerkzeug unverändert übernehmen oder es an Ihre speziellen Bedürfnisse anpassen. Viele Künstler verwenden die Werkzeugvarianten, ohne große Änderungen an Größe,

Deckkraft oder Struktur (Zusammenspiel von Malstrichen und Papierstruktur) vorzunehmen.

Es steht Ihnen aber auch eine Vielzahl von Einstellungen zur Verfügung, mit denen Sie weitreichende Änderungen am Malwerkzeug vornehmen oder gänzlich neue Werkzeugvarianten erstellen können.

Die meisten Corel Painter-Malwerkzeuge dienen zum Auftragen von Medien (Farben, Verläufe oder Muster) auf ein Bild. Sie verändern stattdessen die im Bild bereits vorhandenen Medien. Beispielsweise verwischt die Malwerkzeugvariante **Nass verwischen** (in der Malwerkzeugkategorie **Mischpinsel**) die bestehenden Farben im Bild mit weichen, geglätteten Malstrichen. Auf einer leeren Arbeitsfläche haben solche Malwerkzeuge keinerlei Wirkung.

Corel Painter enthält eine Reihe von Natural-Media-Malwerkzeugen, die gerenderte Werkzeugspitzen besitzen, mit denen sich herrlich realistische, gleichmäßige Malstriche mit glatten Rändern aufbringen lassen. Sie arbeiten schnell und gleichmäßiger, da die Malstriche direkt während des Malens angezeigt und nicht durch Auftragen von einzelnen Farbklecksen erstellt werden. Diese Malwerkzeuge arbeiten so schnell, dass es gar nicht möglich ist, einzelne Farbkleckse oder Farbpunkte in einem Malstrich zu hinterlassen. Diese Malwerkzeuge enthalten einige Besonderheiten, die beim bisherigen nicht gerenderten Auftragen des Mediums nicht vorhanden waren. Sie können nun Neigung und Winkel besser nutzen und auch mit Mustern oder Verläufen malen.

## Malwerkzeugkategorien

Im folgenden Abschnitt werden die Malwerkzeugkategorien in alphabetischer Reihenfolge beschrieben. Die Liste enthält eine Beschreibung der jeweiligen Kategorie, und einige Malwerkzeugvarianten werden hervorgehoben, die in Corel Painter zu finden sind.

### Acryl

Wie ihre Entsprechungen in der Realität sind **Acryl**-Varianten vielseitige Malwerkzeuge, mit denen Sie auf Arbeitsflächen schnell trocknende Farben auftragen können. Mit den meisten Malwerkzeugen können vorhandene Malstriche bedeckt werden, und bei vielen sind mehrfarbige Malstriche möglich. Weiterhin interagieren einige davon mit darunter liegenden Pixeln, sodass sich realistische Effekte erzielen lassen.



*Borstenpinsel* *Acryl dick flach* *Acryl nass*

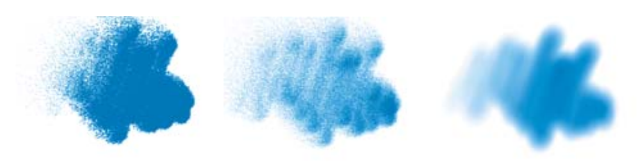
## Airbrushes

Mit **Airbrush**-Malwerkzeugen werden feine Farbnebel aufgesprüht, die den Eindruck vermitteln, als würde eine echte Spritzpistole verwendet. Bei einigen Varianten wird die Farbe jedoch anders aufgebaut. Bei den meisten Airbrush-Varianten wird die Farbe mit einem einzelnen Malstrich aufgetragen. Bei manchen digitalen Airbrushes ist dies jedoch nicht der Fall. Um mit digitalen Airbrushes Farbe aufzutragen, müssen mehrere Malstriche übereinander aufgetragen werden.



*Digitale Airbrush weich fließend* *Digitale Airbrush mit harten Kanten* *Digitale Airbush weich flach*

Die Airbrush-Stifte von Wacom sind in vollem Umfang mit den **Airbrush**-Varianten kompatibel.



*Grobkörniger Spray* *Feinkörniger Spray* *Digitaler Airbrush*

## Künstler

Mit den Malwerkzeugvarianten der Kategorie **Künstler** können Sie den Stil großer Meister imitieren. Malen Sie beispielsweise im Stil van Goghs mit mehrfarbigen Malstrichen oder im Stil von George Seurat, bei dem sich zahlreiche Punkte zu einem Motiv zusammenfügen.

Bei allen Malwerkzeugvarianten der Kategorie **Künstler** führt eine schnelle Pinselführung zu breiteren Malstrichen. Über die Einstellungen für die **Farbänderung** können Sie die Färbung der Malstriche in der Kategorie **Künstler** anpassen.



*Impressionist* *Sargent-Pinsel* *Seurat*

### Mischpinsel

Mit den Malwerkzeugvarianten in der Kategorie **Mischpinsel** können Sie das Aussehen der unter dem Malstrich liegenden Pixel ändern, indem Sie sie verschieben und vermischen. Mit diesen Varianten lassen sich Effekte erzielen, die beim Mischen aufgetragener Farbe mit Wasser oder Öl entstehen. Wie bei einer Bleistiftskizze oder einer Kohlezeichnung ist es möglich, die Strichkanten zu verwischen oder Farbabstufungen zu erzeugen.



*Nass verwischen* *Verwischen* *Schaber*

### Kreiden und Wachsstifte

Die Malwerkzeugvarianten der Kategorie **Kreiden** erzeugen die dicken, üppigen Strukturen realer Kreidestücke, und die damit erzeugten Striche treten mit der Papierkörnung (Struktur) in Wechselwirkung. Die Deckkraft hängt dabei vom Stiftandruck ab.



*Stumpfe Kreide* *Eckige Kreide* *Variable Kreide*

Die Kategorie **Wachsstifte** bietet eine Reihe von Variantenstilarten, mit denen strukturierte Malstriche von weich und matt bis hin zu grob und wächsern erzeugt werden können, die mit der Papierkörnung in Wechselwirkung treten. Wie bei anderen Malwerkzeugvarianten, die mit trockenen Medien arbeiten, hängt die Deckkraft vom Stiftandruck ab.

*Normaler Wachsstift* *Wachsstift Struktur* *Harter Wachsstift*

### Kohle und Conté

Die Malwerkzeugvarianten der Kategorie **Kohle** reichen von weicher Holzkohle bis hin zu harten Kohlestiften. Wie bei anderen Malwerkzeugvarianten, die mit trockenen Medien arbeiten, hängt die Deckkraft vom Stiftandruck ab. Zum Verwischen und Angleichen der mit Malwerkzeugvarianten aus der Kategorie **Kohle** erstellten Malstriche können Sie **Mischpinselvarianten** verwenden. Zur Arbeitserleichterung empfiehlt es sich, die am häufigsten verwendeten **Kohle**- und **Mischpinselvarianten** in einer gemeinsamen Palette zu verwalten.

*Kohle* *Holzkohle weich* *Kohlestift hart*

Ähnlich wie die Malwerkzeuge in der Kategorie **Kreiden** produzieren die Malwerkzeugvarianten der Kategorie **Conté** strukturierte Malstriche, die mit der Papierkörnung in Wechselwirkung treten. Wie bei anderen Malwerkzeugvarianten, die mit trockenen Medien arbeiten, hängt die Deckkraft vom Stiftandruck ab.



*Conté matt* *Conté eckig* *Conté zugespitzt*

## Kloner

Die Malwerkzeugvarianten der Kategorie **Kloner** verhalten sich wie andere Malwerkzeugvarianten, wobei sie jedoch ihre Farbe von einem Klon- oder Aufnahmeursprung übernehmen. Mit diesen Varianten wird das Ursprungsbild reproduziert und gleichzeitig mit einem Filter versehen, sodass es in einer bestimmten Maltechnik, wie beispielsweise mit Pastellkreide oder Aquarellfarben, neu erstellt wird.



*Originalfoto* *Weicher Kloner* *Kloner Impressionismus*

## Digitales Aquarell

Die Malwerkzeugvarianten der Kategorie **Digitale Aquarelle** erzeugen Aquarelleffekte, die auf die Struktur der Arbeitsfläche reagieren. Im Gegensatz zu den Varianten der Kategorie **Aquarell**, die auf die **Aquarellebene** ausgerichtet sind, können Malstriche der Kategorie **Digitale Aquarelle** direkt auf jede beliebige, auf Standard-Pixeln basierende Ebene, einschließlich der Arbeitsfläche, aufgetragen werden. Wenn Sie beispielsweise Aquarelleffekte auf ein Foto anwenden möchten, können Sie für das direkte Auftragen der Malstriche eine Variante aus der Kategorie **Digitale Aquarelle** verwenden. Möchten Sie dagegen ein ganz neues Bild, das wie ein echtes Aquarellbild aussehen soll, verwenden Sie die Varianten der Kategorie **Realistisches Aquarell** oder **Aquarell**, die ein realistischeres Fließen, Vermischen und

Aufsaugen der Farben ermöglichen.

Die Breite der mit Varianten aus der Kategorie **Digitale Aquarelle** aufgetragenen Malstriche wird durch den Stiftandruck bestimmt. Die Variante **Nasse Farbe abtupfen** bildet dabei jedoch eine Ausnahme.



*Aquarell einfach* *Farbstrich verwässern* *Trockenpinsel*

## Radierer

Die Kategorie **Radierer** enthält drei Arten von Malwerkzeugvarianten: **Radierer**, **Ausbleicher** und **Abdunkler**. **Radierervarianten** radieren bis hinunter auf die Papierfarbe. **Ausbleichervarianten** leiten zu Weiß über, wobei die betroffene Farbe allmählich mehr und mehr verblasst. **Abdunklervarianten** haben den entgegengesetzten Effekt. **Abdunkelvarianten**erhöhen allmählich die Farbdichte und leiten damit schrittweise zu Schwarz über. Bei allen **Radiervarianten** wird die Stärke des Radiereffekts durch den Stiftandruck bestimmt.



*Ausbleicher* *Radierer* *Radierer flächig*

## F/X

Mit den Malwerkzeugvarianten der Kategorie **F/X** erhalten Sie viele kreative Ergebnisse. Bei manchen Varianten wird Farbe hinzugefügt, andere beeinflussen die unter dem Malstrich liegenden Pixel. Sie können die vielfältigen Möglichkeiten der Varianten in der Kategorie **F/X** am besten kennen lernen, indem Sie in einem Bild auf leerer Arbeitsfläche mit ihnen experimentieren.



*Feenstaub* *Glühen* *Das Malwerkzeug Feuer beeinflusst die darunter liegenden Farben.*

Manche Varianten, z. B. **Leicht verzerren** oder **Leicht verwischen**, führen zu Angleichungseffekten. Andere wiederum, wie **Wirbelsturm**, **Turbulenz** oder **Wasserblasen**, haben dramatischere Effekte zur Folge.



*Wölben* *Zerbröselt* *Wirbelsturm*

## Gel

Mit den Malwerkzeugen mit der Eigenschaft **Gel** können Sie die darunter liegenden Farben eines Bilds mit der Farbe des Malstrichs tönen. Bei einem gelben Malstrich bekommt die darunter liegende Farbe also beispielsweise einen Gelbstich. Bei den Malwerkzeugen mit der Eigenschaft **Gel** wird die Malwerkzeugeinstellung **Zusammenführungsmodus** verwendet, um den Effekt zu erzielen. Der Effekt der Eigenschaft **Gel** ähnelt dem Angleichen von Ebenen mithilfe des Montageverfahrens **Gel**. Allerdings benötigen Sie keine Ebenen, um die gleichen Ergebnisse zu erzielen.



*Gel (grober Pinsel)* *Gel (großflächig)* *Gel (aufgenommen)*

## Gouache

Die Malwerkzeugvarianten der Kategorie **Gouache** kombinieren die Fließeigenschaften der Aquarellvarianten mit der Deckkraft der Acrylvarianten. Die Varianten reichen von feinen, detailgenauen Malstrichen bis hin zu breiten und dicken Malstrichen. Mit Malwerkzeugen der Kategorie **Gouache** aufgebrachte Malstriche sind deckend.

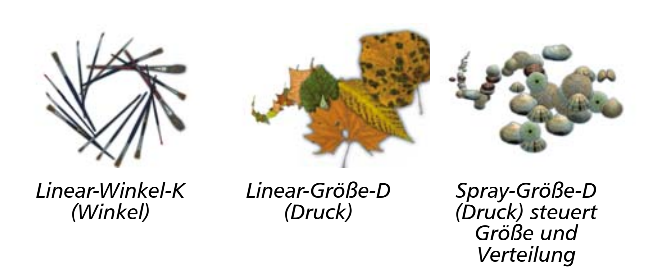


*Detail deckend* *Gouache dick flach* *Gouache nass rund*

## Schlauch

Mit den Malwerkzeugvarianten in der Kategorie **Schlauch** werden statt Farben Bilder aufgetragen. Die aufgetragenen Bilder stammen aus speziellen Bilddateien, die Strahl-Dateien genannt werden. Jede dieser Dateien enthält mehrere Bilder, die nach Merkmalen wie Größe, Farbe oder Winkel geordnet sind. Jedes Merkmal (Parameter) kann mit einem Stiftattribut (Animator) wie **Geschwindigkeit**, **Druck** und **Richtung** verknüpft werden.

Der Name der jeweiligen **Schlauch**-Malwerkzeugvariante gibt Auskunft darüber, welcher Parameter und Animator jeweils wirksam ist. So ist z. B. bei der Variante **Linear-Größe-D Winkel-Z** die Größe mit dem Stiftandruck (D) verknüpft und es wird ein zufälliger Winkel (Z) verwendet.



*Linear-Winkel-K (Winkel)* *Linear-Größe-D (Druck)* *Spray-Größe-D (Druck) steuert Größe und Verteilung*

## Impasto

Die Malwerkzeugvarianten der Kategorie **Impasto** imitieren die klassische Maltechnik, bei der Farbe dick auf die Arbeitsfläche aufgetragen wird, um die Wirkung räumlicher Tiefe zu erzeugen. Die Informationen über die Tiefe des jeweiligen Malstrichs sind bei der Ebene hinterlegt. Sie müssen die Impasto-Informationen allerdings anzeigen, damit diese sichtbar sind.

Manche Varianten wenden den Tiefeneffekt auf die unter dem Malstrich liegenden Pixel an, so z. B. **Säure**, **Klarlack**, **Tiefenkamm** und **Struktur, klar**. Andere wiederum tragen dreidimensionale Malstriche mit der aktuell ausgewählten Malfarbe auf.



*Flächig, deckend* *Verwischend, rund* *Beladener Spachtel*

## Tinte

Malwerkzeuge der Kategorie **Tinte** kombinieren Tinte und Farbe, wodurch die Farbe dickflüssiger erscheint. Es gibt drei verschiedene Arten von Malwerkzeugvarianten in der Kategorie **Tinte**: Varianten, die Tinte auftragen, Varianten, die Tinte zur Erzeugung eines Widerstandseffekts entfernen, und Varianten, die weiche Kanten entstehen lassen. Beim ersten Auftragen eines Malstrichs wird automatisch eine neue Ebene erstellt. Mit **Tinte** können Sie auch 3D-Effekte erzielen.



*Klumpige Tinte* *Grobe Borste* *Glatt, flach*

## Marker

Die Malwerkzeugvarianten in der Kategorie **Marker** simulieren die Wirkung echter, herkömmlicher Marker. Die Varianten reichen von feiner Spitze (Fineliner) bis zu breiter

Spitze (Stumpf) und umfassen die verschiedensten Stiftformen und Deckkraftabstufungen.

Die Striche, die Sie mit einigen **Markervarianten** ziehen, kommen denen hochwertiger traditioneller Marker erstaunlich nah. Dies ist vor allem der Art zu verdanken, wie die **Marker** mit der Arbeitsfläche interagieren. Mit dem **flachen Marker** können Sie zum Beispiel das Aufbauen und Ansammeln von Farben bewirken.



*Marker rund* | *Klecksender Marker* | *Flacher Marker*

*Grafikmarker* | *Anlösender Grafikmarker* | *Normaler Grafikmarker*

## Ölpinsel

Mit den Malwerkzeugvarianten der Kategorie **Ölpinsel** lässt sich das Verhalten von Ölfarben nachahmen. Manche Varianten sind halbtransparent und eignen sich zur Erzielung eines Glasureffekts. Andere Varianten sind deckend, sodass die vorhandenen Malstriche bedeckt werden.



*Feines Kamelhaar* | *Flächig, deckend* | *Verwischend, rund*

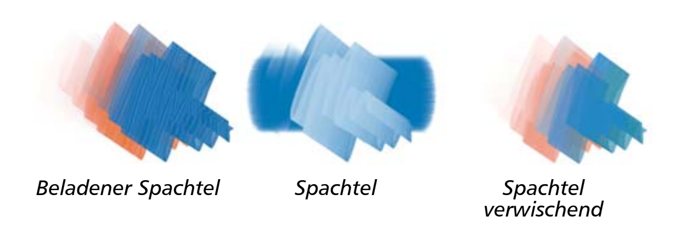
Bei einigen Varianten in der Kategorie **Ölfarben** können Sie Farben wie herkömmliche Ölfarben mischen. Sie können auf der **Mischfläche** erzeugte Farbmischungen direkt auf die Arbeitsfläche auftragen. Die Farben lassen sich dann mit den auf der Arbeitsfläche bereits vorhandenen Farben mischen (angleichen). Darüber hinaus

können Sie mehrere Farben gleichzeitig von der **Mischfläche** aufnehmen. Jeder mit einer Variante der **Ölfarben** erstellte Malstrich wird mit einer fest definierten Farbmenge geladen, die dann auf das Bild übertragen wird. Wenn Sie einen Malstrich auf die Arbeitsfläche auftragen, nimmt die Menge der Farbe im Malstrich zunehmend ab und der Malstrich wird dadurch entsprechend blasser. Da Ebenen gegenüber der Ölfarbe nicht die gleichen Eigenschaften aufweisen wie die Arbeitsfläche, verblassen die auf eine Ebene aufgetragenen Malstriche nicht so schnell.

Bei einigen Varianten in der Kategorie **Ölfarben** handelt es sich um Spachtel, mit denen sich Farben direkt auf der Arbeitsfläche mischen lassen. Es gibt sechs speziell für **Ölfarben** konzipierte Werkzeugspitzen-Profile.

## Spachtel

Mit den Malwerkzeugvarianten der Kategorie **Spachtel** können Sie Farben in Ihren Bildern zusammenkratzen, andrücken, aufnehmen und verstreichen. In der Kategorie **Spachtel** trägt lediglich die Variante **Beladener Spachtel** die aktuelle Malfarbe auf. Ihre Malstriche verlaufen stets parallel zum Griff des Stifts.



*Beladener Spachtel* *Spachtel* *Spachtel verwischend*

## Pastellfarben

Die Malwerkzeugvarianten der Kategorie **Pastellfarben** – zu denen auch die Ölpastellfarben zählen – reichen von harten Pastellstiften, die die Papierkörnung freilegen, bis hin zu extraweichen Stiften, die sanft über die Oberfläche gleiten und die vorhandenen Malstriche bedecken. Die Deckkraft hängt dabei vom Stiftandruck ab.



*Pastellkreide* *Pastell weich* *Pastell eckig weich*

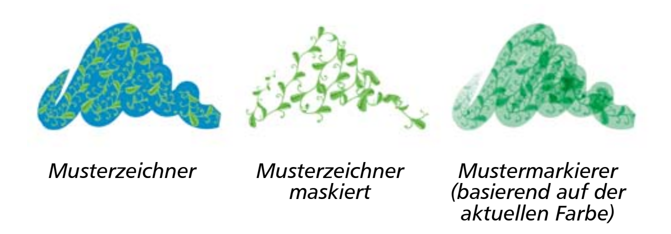
Die Malwerkzeugvarianten der Kategorie **Ölpastellkreide** erzeugen die dicken, üppigen Strukturen echter Pastellstifte. Die meisten Varianten in dieser Kategorie sind deckend. Bei den Varianten der Kategorie **Variables Ölpastell** kommt es hingegen zu einer Vermischung (Angleichung) zwischen dem Malstrich und der darunterliegenden Farbe. Wie bei anderen Malwerkzeugvarianten, die mit trockenen Medien arbeiten, hängt die Deckkraft vom Stiftandruck ab.



*Ölpastellkreide* — *Ölpastellkreide grob* — *Variables Ölpastell*

## Musterzeichner

Mit den Malwerkzeugvarianten der Kategorie **Musterzeichner** tragen Sie ein Muster auf das Bild auf. Merkmale wie die Größe oder die Transparenz des Musters sind dabei variabel. Beispielsweise verringern Sie mit der Variante **Musterzeichner mikro** die Größe des Musters, während Sie mit der Variante **Musterzeichner transparent** eine halbtransparente Version des Musters auftragen.



*Musterzeichner* — *Musterzeichner maskiert* — *Mustermarkierer (basierend auf der aktuellen Farbe)*

## Bleistifte

Die Malwerkzeugvarianten der Kategorie **Bleistifte** eignen sich für alle Arbeiten, die normalerweise Bleistifte erfordern, von groben Skizzen bis zu filigranen Zeichnungen. Wie ihre realen Gegenstücke treten die Varianten in der Kategorie **Bleistifte** mit der Struktur der Arbeitsfläche in Wechselwirkung. Alle Varianten bauen sich zu Schwarz auf und bei allen hängt die Deckkraft vom Stiftandruck ab. Die Breite des **Bleistifte**-Malstrichs ändert sich mit der Geschwindigkeit der Linienführung: Je schneller Sie den Stift über die Arbeitsfläche ziehen, desto dünner wird der Strich.



*2B-Stift* *Deckender Bleistift* *Fettstift*

*Buntstift* *Buntstift hart* *Ölbuntstift*

## Federn

Malwerkzeugvarianten der Kategorie **Federn** wie **Kammförmiger Schaber** oder **Bambuszeichner** erzeugen realistische Effekte wie ihre traditionellen Gegenstücke, allerdings ohne deren Nachteile: Sie können weder verstopfen noch klecksen oder austrocknen.



*Croquil* *Wachsschaber* *Unterschiedliche Strichstärke*

Wenn Sie die mit einer Kalligrafiefeder gezogenen Striche auf einer körnigen Struktur oder die weichen Striche eines Kalligrafiepinsels nachbilden möchten, können Sie die zahlreichen kreativen Möglichkeiten der Malwerkzeugvarianten aus der Kategorie **Kalligrafiefeder** verwenden.



*Kalligraphie* *Kalligraphiepinsel* *Trockene Tinte*

### Foto

Mit den Malwerkzeugvarianten der Kategorie **Foto** lassen sich Grafiken oder digitale Fotos bearbeiten. So können Sie beispielsweise die Farbe von Fotos anpassen, Kratzer entfernen und die Bildschärfe erhöhen oder verringern. Darüber hinaus können Sie Farben zu einem Graustufenbild hinzufügen.



*Weichzeichnen*



*Abwedler*



*Nachbelichter*

### Realistisches Aquarell

Die Malstriche der Malwerkzeugvariante **Realistisches Aquarell** fließen wie in der Realität und bringen Pigmente sehr natürlich an, sodass Sie sehr echt wirkende Aquarelle erstellen können. Ferner treten die Malstriche in ein Wechselspiel mit Papierstruktur und -körnung, weshalb die Ergebnisse echten Aquarellen entsprechen. Sie können die Malwerkzeugeinstellungen für **Realistisches Aquarell** ändern, um unterschiedliche Effekte zu erzielen.





*Leichter Rand*



*Nass auf nassem Papier*



*Trocken auf trockenem Papier*

## Realistisches nasses Öl

Die Malwerkzeugvarianten der Kategorie **Realistisches nasses Öl** sorgen für echt wirkende Malstriche mit Ölfarben. Mit den Malwerkzeugvarianten der Kategorie **Realistisches nasses Öl** können Sie die Farbviskosität und die Farbkonzentration steuern, ganz wie dies beim Mischen von Ölfarben mit einem anderen Medium der Fall ist. Sie können die Malwerkzeugeinstellungen für **Realistisches nasses Öl** auch ändern, um unterschiedliche Effekte zu erzielen.



*Terpentin körnig* *Flüssiges Öl* *Nasses Öl*

## Intelligente Striche

Malwerkzeugvarianten der Kategorie **Intelligente Striche** basieren auf beliebten Malwerkzeugvarianten anderer Kategorien. Sie wurden jedoch für die Verwendung mit dem Fotomalsystem optimiert.

## Schwämme

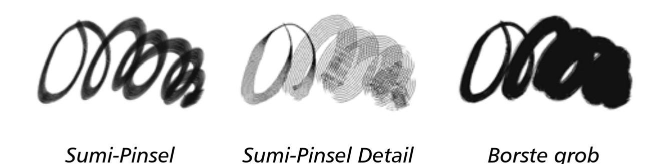
Mit den Malwerkzeugvarianten der Kategorie **Schwämme** können Sie verschiedene Struktureffekte erzielen, indem Sie die vorhandenen Farben mit der aktuellen Farbe überdecken oder sie angleichen. Einige Varianten der Kategorie **Schwämme** tragen bei jedem Stiftklick Farbtupfer in zufällig angeordneten Winkeln auf. Die nassen bzw. feuchten Varianten wie **Schwamm grob nass** tragen beim Ziehen des Malwerkzeugs über die Arbeitsfläche Schwammtupfer auf. Bei der Variante **Nass verschmiert** wird die aktuelle Malfarbe mit den bereits vorhandenen Farben gemischt (angeglichen), wenn das Werkzeug über die Arbeitsfläche gezogen wird.



*Schwamm dicht* *Schwamm grob nass* *Nass verschmiert*

## Sumi-e

Die Malwerkzeugvarianten der Kategorie **Sumi-e**-Malwerkzeugvarianten eignen sich zum Erzeugen fließender Malstriche im Sumi-e-Stil (japanische Tuschezeichnungen). Mit einer Vielzahl von Größen und Formen lassen sich traditionelle Sumi-Malstriche nachbilden.



*Sumi-Pinsel* *Sumi-Pinsel Detail* *Borste grob*

## Tönung

Mit den Malwerkzeugvarianten der Kategorie **Tönung** lassen sich Effekte auf Fotos oder Grafiken anwenden. So können Sie z. B. mit der Variante **Normal, rund** auf Schwarz-Weiß-Fotos eine transparente Farbe auftragen. Je nachdem, ob Sie eher einen subtilen oder dramatischen Effekt erzielen möchten, können Sie jede Farbe auf eine separate **Farbfilter**- oder **Kolorationsebene** anwenden und damit die Deckkraft für jede Ebene getrennt anpassen. Einige Malwerkzeuge der Kategorie **Tönung** basieren auf der Malwerkzeugeinstellung **Zusammenführungsmodus**.



*Normal, rund* *Vermischt* *Weich, körnig, rund*

## Aquarell

Mit den Malwerkzeugen der Kategorie **Aquarell** wird Farbe auf eine Aquarellebene aufgetragen, wobei die Farben ineinander fließen, sich miteinander vermischen und vom Papier aufgesaugt werden können. Die Aquarellebene wird automatisch erstellt, sobald Sie einen Malstrich mit einer der Malwerkzeugvarianten aus der Kategorie **Aquarell** auftragen. Mithilfe der Ebene können Sie die Feuchtigkeit sowie die Verdunstungsrate des Papiers bestimmen, wodurch sich ein äußerst naturgetreuer Effekt erzielen lässt. Die meisten Malwerkzeugvarianten der Kategorie **Aquarell** treten mit der Arbeitsfläche in Wechselwirkung. Mit den Varianten der Kategorie **Aquarell**

ist es auch möglich, Fotos mit einem Aquarelleffekt zu versehen, indem Sie die Arbeitsfläche auf die Aquarellebene anheben.

Wenn Sie direkt auf der Arbeitsfläche malen möchten, verwenden Sie die Malwerkzeugvarianten der Kategorie **Digitale Aquarelle**.



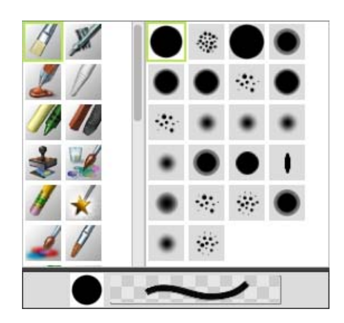
*Diffus, flach* *Wasserspritzer* *Feuchtes Kamelhaar*

## Malwerkzeuge suchen und auswählen

In Corel Painter können Sie in der aktuell ausgewählten Malwerkzeugbibliothek nach Malwerkzeugvarianten suchen.

Sie können im Inhalt der aktuell ausgewählten Malwerkzeugbibliothek nach Malwerkzeugen suchen, die einer bestimmten Beschreibung entsprechen. Führen Sie die Suche durch, indem Sie mindestens ein Malwerkzeugattribut eingeben. Wenn Sie beispielsweise den Suchbegriff „realistisch“ eingeben, wird eine Liste mit allen „realistischen“ Malwerkzeugvarianten angezeigt.

Sie können auch in den Malwerkzeugkategorien im Malwerkzeugbibliotheks-Panel nach Malwerkzeugvarianten suchen. Wenn Sie auf den Namen einer Malwerkzeugvariante zeigen, wird unten im Panel eine Vorschau der Werkzeugspitzen und Malstriche für die einzelnen Varianten angezeigt. Im Malwerkzeugbibliotheks-Panel werden oben auch die zuletzt verwendeten Malwerkzeuge angezeigt, sodass Sie schnell auf diese zugreifen können.



*Im Malwerkzeugbibliotheks-Panel können Sie die gewünschte Malwerkzeugkategorie (links) und -variante (rechts) auswählen.*

Die standardmäßigen Malwerkzeugvarianten von Corel Painter werden im Malwerkzeugbibliotheks-Panel angezeigt, bis Sie eine andere Werkzeugbibliothek öffnen oder importieren. Ferner wird im Malwerkzeugbibliotheks-Panel immer nur eine Malwerkzeugbibliothek angezeigt.

Wenn Sie ein Malwerkzeug aus einer früheren Version von Corel Painter benötigen, laden Sie einfach die Malwerkzeugbibliothek dieser früheren Version.

## So wählen Sie eine Malwerkzeugkategorie und -variante aus:

1 Klicken Sie in der Werkzeugpalette auf das Werkzeug **Malwerkzeug** .

2 Klicken Sie in der Malwerkzeug-Auswahlleiste auf die **Malwerkzeugauswahl**.

3 Klicken Sie im Malwerkzeugbibliotheks-Panel auf eine Malwerkzeugkategorie und auf eine Malwerkzeugvariante.

## So suchen Sie nach Malwerkzeugvarianten:

1 Geben Sie in der Suchleiste mindestens ein Malwerkzeugattribut in das Textfeld **Suchen** ein.

Die Suchleiste befindet sich rechts neben der Eigenschaftsleiste in der oberen rechten Ecke des Dokumentfensters.

2 Zeigen Sie auf eine Malwerkzeugvariante in der Liste, um eine Vorschau des Malstrichs anzuzeigen.

3 Wählen Sie in der Liste eine Malwerkzeugvariante aus.



Sie können nach Malwerkzeugen suchen, die in Corel Painter X3 neu sind, indem Sie in das Textfeld **Malwerkzeuge suchen** die Zahl 13 eingeben.



Falls die Suchleiste ausgeblendet ist, können Sie sie einblenden, indem Sie auf **Fenster** ▶ **Suchen** klicken.

## Grundlegende Malwerkzeugattribute festlegen

Für einen schnellen Einstieg mit Corel Painter können Sie in der Eigenschaftsleiste grundlegende Malwerkzeugattribute wie Größe, Deckkraft und Struktur festlegen. Mit der Größe können Sie die Abmessungen eines einzelnen Farbtupfers festlegen.



*Die Malwerkzeug-Silhouette, also der Kreis rechts vom Malstrich, wird angezeigt, wenn ein Malwerkzeug ausgewählt ist und über der Arbeitsfläche platziert wird. Sie spiegelt die Größe und Deckkraft der Malwerkzeugspitze wider.*

Die Deckkraft bestimmt, wie stark ein Strich die darunter liegenden Farben überdeckt bzw. lasiert.

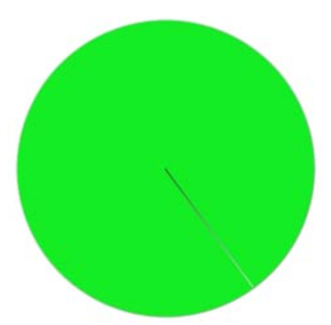


*80 % Deckkraft (oben) und 20 % Deckkraft (unten)*

Die Struktur bestimmt das Zusammenspiel von Farbe und Papierstruktur.

Sie können Malwerkzeugattribute wie Winkel und Form auch dynamisch auf dem Bildschirm einstellen. Auf dem Bildschirm wird im Dokumentfenster ein Kreis

angezeigt, mit dem Sie die Größe und Form des Malwerkzeugs im Hinblick auf das Bild ändern können.



*Der Kreis ist eine visuelle Darstellung der Malwerkzeuggröße auf dem Bildschirm.*

Sie können auch auf zusätzliche Malwerkzeugeinstellungen zugreifen, um die Malwerkzeuge noch weiter anzupassen. So können Sie eine minimale Malstrichgröße festlegen, um das Zu- und Abnehmen von Malstrichen bei unterschiedlichem Druck und sich ändernder Richtung zu steuern.

## So legen Sie die Größe der Werkzeugspitze fest:

1 Klicken Sie in der Werkzeugpalette auf das Werkzeug **Malwerkzeug** .

2 Klicken Sie in der Malwerkzeug-Auswahlleiste auf die **Malwerkzeugauswahl**.

3 Klicken Sie im Malwerkzeugbibliotheks-Panel auf eine Malwerkzeugkategorie und auf eine Malwerkzeugvariante.

4 Verschieben Sie in der Eigenschaftsleiste den Regler **Größe** , oder geben Sie einen Wert in das Feld **Größe** ein.

Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Element mit Strichbreite skalieren** , wenn Sie die Malstrichfunktion proportional mit der Malwerkzeuggröße skalieren möchten.

Corel Painter muss das Malwerkzeug nach dem Anpassen der Größe gegebenenfalls neu erstellen. Stellen Sie sich daher auf eine kurze Verzögerung ein.



Sie können auch das Malwerkzeug stufenweise vergrößern, indem Sie die Taste für die rechte eckige Klammer ( ] ) drücken, oder verkleinern, indem Sie die Taste für die linke eckige Klammer ( [ ) drücken.

Sie können den standardmäßigen Wert zur Vergrößerung von Malwerkzeugspitzen in Pixel festlegen, indem Sie **Corel Painter X3** ▸ **Voreinstellungen** (Macintosh) oder **Bearbeiten** ▸ **Voreinstellungen** (Windows) auswählen, in der Liste **Voreinstellungen** der Kategorien auf **Allgemein** klicken und im Feld **Vergrößerung der Malwerkzeugspitzen um** einen Pixelwert eingeben.

Sie können auch die Skalierungsoptionen für alle Bereiche deaktivieren, indem Sie **Corel Painter X3** ▸ **Voreinstellungen** ▸ **Allgemein** (Macintosh) oder **Bearbeiten** ▸ **Voreinstellungen** ▸ **Allgemein** (Windows) auswählen und die Option **Elementskalierung bei Größenänderung von Malwerkzeug deaktivieren** aktivieren.

## So stellen Sie die Deckkraft ein:

1 Klicken Sie in der Werkzeugpalette auf das Werkzeug **Malwerkzeug** .

2 Klicken Sie in der Malwerkzeug-Auswahlleiste auf die **Malwerkzeugauswahl**.

3 Klicken Sie im Malwerkzeugbibliotheks-Panel auf eine Malwerkzeugkategorie und auf eine Malwerkzeugvariante.

4 Geben Sie in der Eigenschaftsleiste im Feld **Deckkraft** einen Prozentsatz ein, oder stellen Sie den Regler **Deckkraft** entsprechend ein.

Bei geringer **Deckkraft** ist die Farbe lasierend und die darunter liegenden Farben scheinen durch. Bei hoher Deckkraft überdeckt die aufgetragene Farbe die darunter liegenden Farben.



Bei einigen Methoden und Spitzentypen ist eine Änderung der Deckkraft nicht möglich.



Wenn das **Malwerkzeug** aktiv ist, können Sie die Deckkraft durch Drücken einer Zifferntaste einstellen. Jeder Zifferntaste ist ein festgelegter Prozentwert zugewiesen. Beispiele: 1 bedeutet 10% Deckkraft, 5 bedeutet 50% Deckkraft und 0 bedeutet 100% Deckkraft.

## So legen Sie die Struktur fest:

1 Klicken Sie in der Werkzeugpalette auf das Werkzeug **Malwerkzeug** .

2 Klicken Sie in der Malwerkzeug-Auswahlleiste auf die **Malwerkzeugauswahl**.

3 Klicken Sie im Malwerkzeugbibliotheks-Panel auf eine Malwerkzeugkategorie und auf eine Malwerkzeugvariante.

4 Geben Sie in der Eigenschaftsleiste im Feld **Struktur** einen Prozentsatz ein, oder stellen Sie den Regler **Struktur** entsprechend ein.

Ziehen Sie den Regler nach links, um die Eindringtiefe zu verringern und mehr Struktur anzuzeigen. Ziehen Sie den Regler nach rechts, um die Eindringtiefe zu erhöhen und weniger Struktur anzuzeigen.



Bei Malwerkzeugen mit flüssigen Medien bestimmt die **Struktur** die so genannte Mitführweite. Bei **Schlauch**-Werkzeugen bestimmt die **Struktur** die Vermischung mit der Nebenfarbe. Für einige Malwerkzeuge, wie Airbrush, steht der Regler **Struktur** nicht zur Verfügung.

## So legen Sie Malwerkzeugattribute auf dem Bildschirm fest:

- Orientieren Sie sich an der folgenden Tabelle.

| Ziel | Vorgehensweise |
|---|---|
| Malwerkzeuggröße ändern | Halten Sie die **Befehlstaste** + **Optionstaste** (Macintosh) bzw. die **Strg-Taste** + **Alt-Taste** (Windows) gedrückt, und ziehen Sie das Fadenkreuz, um den Radiuskreis im Dokumentfenster anzuzeigen. Ziehen Sie so lange, bis der Kreis die gewünschte Größe aufweist. Lassen Sie die Stift- oder Maustaste dann los. |
| Malwerkzeugdeckkraft ändern | Halten Sie die **Befehlstaste** + **Optionstaste** (Macintosh) bzw. die **Strg-Taste** + **Alt-Taste** (Windows) gedrückt, und klicken Sie mit dem Fadenkreuz, um den Radiuskreis im Dokumentfenster anzuzeigen. Halten Sie die Stift- oder linke Maustaste gedrückt, drücken Sie die **Befehlstaste** (Macintosh) bzw. **Strg-Taste** (Windows), und ziehen Sie den Deckkraftkreis im Bildfenster, bis der Kreis die gewünschte Deckkraft aufweist. Lassen Sie die Stift- oder Maustaste dann los. |

| Ziel | Vorgehensweise |
|---|---|
| Malwerkzeugform ändern | Halten Sie die **Befehlstaste** + **Optionstaste** (Macintosh) bzw. die **Strg-Taste** + **Alt-Taste** (Windows) gedrückt, und klicken Sie mit dem Fadenkreuz, um den Radiuskreis im Dokumentfenster anzuzeigen. Halten Sie die Stift- oder linke Maustaste gedrückt, drücken Sie die **Befehlstaste** (Macintosh) bzw. **Strg-Taste** (Windows) doppelt, und ziehen Sie den Formkreis im Dokumentfenster, bis der Kreis die gewünschte Malwerkzeugform aufweist. Lassen Sie die Stift- oder Maustaste dann los. |
| Malwerkzeugwinkel ändern | Halten Sie die **Befehlstaste** + **Optionstaste** (Macintosh) bzw. die **Strg-Taste** + **Alt-Taste** (Windows) gedrückt, und klicken Sie mit dem Fadenkreuz, um den Radiuskreis im Dokumentfenster anzuzeigen. Halten Sie die Stift- oder linke Maustaste gedrückt, drücken Sie die **Befehlstaste** (Macintosh) bzw. **Strg-Taste** (Windows) dreimal, und ziehen Sie den Winkelkreis im Dokumentfenster, bis der Kreis den gewünschten Winkel aufweist. Lassen Sie die Stift- oder Maustaste dann los. |



Sie können für das Malwerkzeug auf dem Bildschirm auch die Corel Painter-Größenänderungseinstellung aus der Vorgängerversion wiederherstellen. Wählen Sie hierzu **Corel Painter X3** ▸ **Voreinstellungen** ▸ **Allgemein** (Macintosh) bzw. **Bearbeiten** ▸ **Voreinstellungen** ▸ **Allgemein** (Windows) aus, und aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Für Malwerkzeug Größenänderungseinstellung aus Vorgängerversion verwenden**.

## Erweiterte Malwerkzeugeinstellungen dynamisch anzeigen

Auf die intelligenten Malwerkzeugeinstellungen für die Standardvarianten der Malwerkzeuge können Sie ganz schnell über die Eigenschaftsleiste zugreifen. Mit dieser

Option werden Panels für Malwerkzeugeinstellungen dynamisch erzeugt, die für das aktuell ausgewählte Malwerkzeug relevant sind. Zudem werden mit dieser Option alle Medienoptionen wie Papiere oder Farbaufträge angezeigt, die für das aktuell ausgewählte Malwerkzeug relevant sind. Diese Funktion erleichtert die Suche nach relevanten Malwerkzeugeinstellungen und Medien für bestimmte Standardmalwerkzeuge. Weitere Informationen zum Ändern der jeweiligen Einstellungen finden Sie unter „Malwerkzeuge auswählen, verwalten und erstellen“ auf Seite 73.

### So zeigen Sie relevante Malwerkzeugeinstellungen dynamisch an:

- Wählen Sie in der Malwerkzeugbibliothek eine Malwerkzeugvariante aus, und klicken Sie in der Eigenschaftsleiste für das Malwerkzeug auf die Schaltfläche **Erweiterte Malwerkzeugeinstellungen** .



# Bilder klonen

Corel Painter enthält leistungsstarke Tools zum Klonen von Bildern. So können Sie ein vorhandenes Bild, beispielsweise ein Foto, in ein Kunstwerk verwandeln.

In diesem Abschnitt werden folgende Themen besprochen:

- Bilder klonen
- Schnelles Klonen verwenden
- Klonursprungsbilder bearbeiten, aktualisieren, speichern und exportieren
- Im Klondokument malen

## Bilder klonen

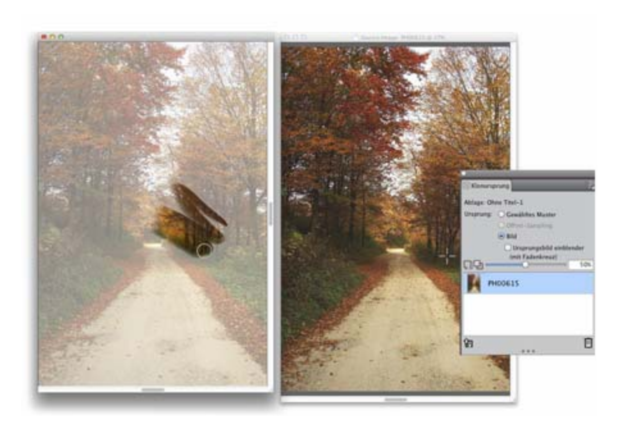
Mit Corel Painter können Sie ein Bild klonen, um ein Kunstwerk zu erstellen. Mit anderen Worten: Mithilfe von Klontechniken können Sie Ihren Digitalfotos ein zweites Leben verleihen.

In diesem Abschnitt wird der manuelle Vorgang des Klonens von Bildern erläutert. Der manuelle Vorgang umfasst die Auswahl des Bilds, das Sie klonen möchten (Ursprungsbild), die Erstellung des Klons und dann die Einrichtung des Arbeitsbereichs, um in den Klon zu malen. Sie können auf Wunsch auch ein Ursprungsbild auswählen und Corel Painter den Arbeitsbereich automatisch einrichten lassen, um in den Klon zu malen. Weitere Informationen finden Sie unter „Schnelles Klonen verwenden“ auf Seite 104.

### Das geklonte Bild einrichten

Um mit dem Klonvorgang zu beginnen, müssen Sie das Ursprungsbild auswählen, das Sie klonen möchten. Corel Painter dupliziert dann das Ursprungsbild und bettet das Bild als Klonursprung in das Klondokument ein. Das Klondokument wird in einem neuen Dokumentfenster angezeigt, und der Klonursprung wird im Panel

**Ursprungsbild** angezeigt. Sie können das Ursprungsbild auch in einem separaten Fenster öffnen, sodass Sie auf der Arbeitsfläche malen können, während das Ursprungsbild direkt daneben angezeigt wird. Der Cursor im Fenster **Ursprungsbild** nimmt die Form eines Fadenkreuzes an, um zu zeigen, in welchem Bereich des Ursprungsbilds Sie malen.




*Der Bereich, in dem im Klondokument-Fenster (links) gemalt wird, wird durch einen Fadenkreuz-Cursor im Fenster* ***Ursprungsbild*** *(rechts) identifiziert.*

## Mit dem Ursprungsbild arbeiten

Das Klonursprungsbild lässt sich am besten als Momentaufnahme eines ausgewählten Bilds beschreiben. Nachdem der Klon erstellt und das Klonursprungsbild eingebettet wurde, wird die Verbindung zum ursprünglichen Dokument aufgehoben. Sie können jedoch das eingebettete Klonursprungsbild bearbeiten, um sein Aussehen zu ändern. Weitere Informationen dazu finden Sie unter „Klonursprungsbilder bearbeiten, aktualisieren, speichern und exportieren“ auf Seite 105.

Nachdem der erste Klon erstellt wurde, können Sie zum Klondokument weitere Ursprungsbilder hinzufügen, um Farben aus verschiedenen Quellen klonen zu können.

Wenn das Klondokument im Dokumentfenster geöffnet wird, müssen Sie den Inhalt der Arbeitsfläche löschen, um unter Verwendung der gewünschten Maltechnik in das Klondokument zu malen. Weitere Informationen dazu finden Sie unter „Im Klondokument malen“ auf Seite 107.

## Mit Pauspapier klonen

Bevor Sie beginnen, in das Klondokument zu malen, können Sie auch Pauspapier aktivieren. Wenn die Pauspapier-Funktion aktiviert ist, sehen Sie eine abgeschwächte Version des Ursprungsbilds unter dem Klondokument, sodass Sie Farben präzise auf die Arbeitsfläche auftragen können.

Anders als bei herkömmlichem Pauspapier handelt es sich bei Corel Painter-Pauspapier um einen Anzeigemodus, den Sie als Referenz zum Malen oder Abpausen von Bildern verwenden können. Es ist kein echtes Objekt wie eine Ebene oder ein Dokument. Dieser Anzeigemodus bietet eine abgeschwächte Version des Ursprungsbilds im Dokumentfenster, als ob das Original auf einem Leuchttisch unter echtem Pauspapier läge. Wenn Sie auf das Bild Medien auftragen, während die Pauspapier-Funktion aktiviert ist, werden die Medien auf das Klondokument, und nicht das Pauspapier aufgetragen.

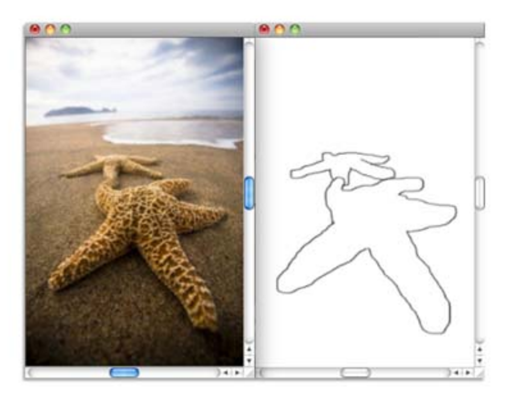



*Wenn für das Klondokument die Pauspapier-Funktion aktiviert ist (rechts), wird Ihnen ein abgeschwächtes Bild des Klonursprungsbilds angezeigt (links).*

Wenn die Pauspapier-Funktion aktiviert ist, sind nicht alle Bilddetails deutlich sichtbar. Um die Änderungen verfolgen zu können, können Sie zwischen der aktivierten und deaktivierten Pauspapier-Funktion umschalten. Zudem können Sie die Deckkraft des Pauspapiers einstellen.

## Mit Pauspapier Umrisse zeichnen

Neben dem Malen in ein Klondokument haben Sie zudem die Möglichkeit, mithilfe eines Klons und der aktivierten Pauspapier-Funktion den Bildumriss zu zeichnen. Anschließend können Sie den Umriss als Ausgangspunkt für ein Bild verwenden.



*Mit der Pauspapier-Funktion können Sie das Ursprungsbild zum Abpausen durchscheinen lassen. Wenn Sie die Pauspapier-Funktion deaktivieren, können Sie den Umriss sehen (rechts).*

## So klonen Sie ein Bild:

1 Öffnen Sie das Bild, das Sie klonen möchten.

2 Wählen Sie **Datei ▸ Klonen**.

Das Klondokument wird in einem eigenen Dokumentfenster angezeigt.

Wenn Sie die Klonfarben auf eine leere Arbeitsfläche auftragen möchten, können Sie den Inhalt des Klondokuments löschen. Wählen Sie **Auswahl ▸ Alles auswählen** und dann **Bearbeiten ▸ Löschen**.

3 Tragen Sie Pinselstriche mithilfe eines Kloners auf. Sie können auch ein beliebiges anderes Malwerkzeug auswählen und die Verwendung der Originalfarbe einstellen.

Wenn Sie das Panel **Klonursprung** öffnen möchten, wählen Sie **Fenster ▸ Klonursprung**.



Wenn Sie ein Klondokument erstellen, wird eine Kopie des Ursprungsbilds automatisch in das Klondokument eingebettet. Daher wirken sich Änderungen, die Sie am ursprünglichen Bild vornehmen, nicht auf das Klondokument aus. Wenn Sie die neueste Version des Bilds verwenden möchten, müssen Sie es als neuen Klonursprung hinzufügen und dann die

ältere Version löschen. Weitere Informationen dazu finden Sie unter „So aktualisieren Sie Änderungen an einem Klonursprungsbild:“ auf Seite 106.

Wenn Ihr Ursprungsdokument Ebenen enthält, wird beim Klonen eine vollständig zusammengesetzte Kopie erstellt. Alle Ebenen werden automatisch abgelegt. Sie können so das Bild auf eine Ebene reduzieren, um das Drucken zu beschleunigen.

Wenn Sie einen Kloner auswählen und beim Klonen eines Bilds zu Offset-Sampling wechseln, wird im Panel **Klonursprung** automatisch das Kontrollkästchen **Offset-Sampling** aktiviert. Zudem sollten Sie berücksichtigen, dass der Aufnahmebezugspunkt nicht als ein Klonursprung behandelt wird und nicht im Panel **Klonursprung** angezeigt wird.

## So zeigen Sie das Ursprungsbild-Fenster und den Fadenkreuz-Cursor an:

1 Wählen Sie **Fenster** ▸ **Klonursprung**.

2 Aktivieren Sie im Panel **Klonursprung** das Kontrollkästchen **Ursprungsbild einblenden (mit Fadenkreuz)**.

## So aktivieren Sie die Funktion „Pauspapier“:

1 Wählen Sie **Fenster** ▸ **Klonursprung**.

2 Klicken Sie im Panel **Klonursprung** auf die Schaltfläche **Pauspapier umschalten** .

Wenn Sie eine Tastenkombination verwenden möchten, drücken Sie **Befehlstaste + T** (Macintosh) oder **Strg-Taste + T** (Windows).

Eine abgeschwächte Version des Originals ist durch das Pauspapier hindurch sichtbar.

3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Tragen Sie Pinselstriche mithilfe eines Klonwerkzeugs oder einer Malwerkzeugvariante auf, für die die Verwendung der Originalfarbe einstellt ist.
- Verwenden Sie für den Umriss des Bilds beispielsweise die Malwerkzeugvariante **Zeichenfeder**.

### Weiterhin können Sie

| | |
|---|---|
| Die Deckkraft des Pauspapiers ändern | Stellen Sie im Panel **Klonursprung** den Regler **Deckkraft des Pauspapiers festlegen** entsprechend ein. |

**Weiterhin können Sie**

| | |
|---|---|
| So deaktivieren Sie die Funktion „Pauspapier“: | Klicken Sie im Panel **Klonursprung** auf die Schaltfläche **Pauspapier umschalten**. |



Sie können die Funktion Pauspapier auch über das Panel **Navigator** aktivieren. Klicken Sie dazu auf die Schaltfläche **Navigatoreinstellungen öffnen** ⚙, und wählen Sie **Pauspapier**.

## Schnelles Klonen verwenden

Mit der Funktion **Schnelles Klonen** können Sie automatisch alle erforderlichen Einstellungen zum Klonen eines Bilds vornehmen. Wenn Sie die Funktion **Schnelles Klonen** verwenden, werden folgende Aufgaben automatisch ausgeführt:

- Erstellen des Klondokuments
- Einbetten des Klonursprungs
- Schließen des Ursprungsbilds
- Löschen der Arbeitsfläche
- Aktivieren von Pauspapier
- Auswahl eines Kloners

### So klonen Sie ein Bild mit der Funktion „Schnelles Klonen“:

1 Öffnen Sie das Bild, das Sie klonen möchten.

2 Wählen Sie **Datei** ▸ **Schnelles Klonen**.

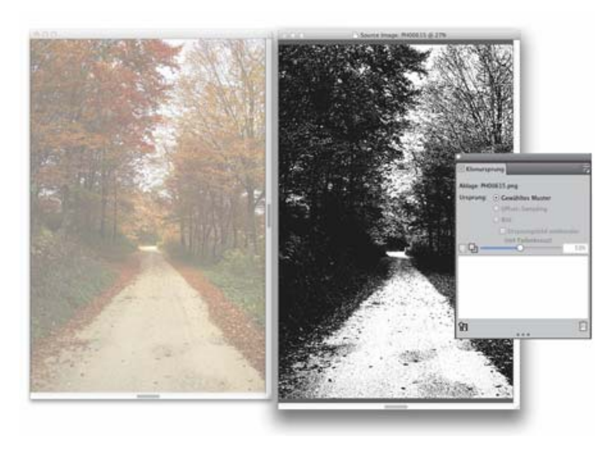
3 Aktivieren Sie im Panel **Klonursprung** das Kontrollkästchen **Ursprungsbild einblenden (mit Fadenkreuz)**.

4 Tragen Sie Pinselstriche mithilfe des ausgewählten Kloner-Malwerkzeugs auf die Arbeitsfläche auf.

Wenn Sie im Dialogfeld **Voreinstellungen** das Kontrollkästchen **Zu Kloner wechseln** aktiviert haben, wird automatisch der zuletzt verwendete Kloner ausgewählt.

## Klonursprungsbilder bearbeiten, aktualisieren, speichern und exportieren

Sie können ein eingebettetes Klonursprungsbild bearbeiten, um sein Aussehen zu ändern. So können Sie beispielsweise Ebenen hinzufügen oder Effekte auf das Ursprungsbild anwenden. Nach Abschluss der Änderungen am Ursprungsbild haben Sie mehrere Möglichkeiten, mit dem bearbeiteten Ursprungsbild zu arbeiten.



*Auf das Ursprungsbild wurde ein Schwarzweiß-Effekt angewendet (rechts). Die Bearbeitung wird jedoch noch nicht vom eingebetteten Klonursprungsbild reflektiert (links).*

Sie können die Änderungen am Ursprungsbilds sichern, indem Sie das aktuell ausgewählte Ursprungsbild aktualisieren oder indem Sie ein neues Ursprungsbild aus dem bearbeiteten Ursprungsbild erstellen. Beachten Sie, dass jede dieser Aktionen alle Ebenen zu einem Teil der Hintergrundarbeitsfläche macht und alle zulässigen Rückgängigmachungen für das Bild löscht. Wenn Sie die Ebenen beibehalten möchten, können Sie das Ursprungsbild als neues Dokument exportieren und dann das eingebettete Ursprungsbild aktualisieren, um mit dem Klonen fortzufahren. Nachdem Sie das Ursprungsbild als neues Dokument exportiert haben, ist die Beziehung mit dem eingebetteten Ursprungsbild nicht mehr vorhanden.

Sie können auch jegliche Änderungen verwerfen, die Sie am eingebetteten Ursprungsbild vornehmen.

### So bearbeiten Sie ein Klonursprungsbild:

1 Wählen Sie **Fenster ▸ Klonursprung**.

2 Aktivieren Sie im Panel **Klonursprung** das Kontrollkästchen **Ursprungsbild einblenden**.
3 Klicken Sie in das Fenster **Ursprungsbild**.
4 Das Dialogfeld **Ursprungsbild bearbeiten** wird geöffnet. Es enthält Anweisungen für das Vorgehen nach dem Bearbeiten eines Ursprungsbilds. Klicken Sie auf **OK**.
5 Bearbeiten Sie im Fenster **Ursprungsbild** das Ursprungsbild.

### So aktualisieren Sie Änderungen an einem Klonursprungsbild:

1 Wechseln Sie zum Fenster mit dem Klondokument, während das bearbeitete Klonursprungbild im Fenster **Ursprungsbild** geöffnet ist.
Das Dialogfeld **Ursprungsbild klonen** wird angezeigt.
2 Aktivieren Sie im Dialogfeld **Ursprungsbild klonen** die Option **Aktualisieren**.
3 Klicken Sie auf **OK**.

### So erstellen Sie ein neues Ursprungsbild aus einer bearbeiteten Quelle:

1 Wechseln Sie zum Fenster mit dem Klondokument, während das bearbeitete Klonursprungbild im Fenster **Ursprungsbild** geöffnet ist.
Das Dialogfeld **Ursprungsbild klonen** wird angezeigt.
2 Aktivieren Sie im Dialogfeld **Ursprungsbild klonen** die Option **Neu erstellen**.
3 Klicken Sie auf **OK**.
Der Verweis auf das neue Ursprungsbild wird im Panel **Klonursprung** angezeigt.

### So exportieren Sie ein bearbeitetes Ursprungsbild:

1 Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Exportieren Ursprungsbild**, während das bearbeitete Klonursprungbild im Fenster **Ursprungsbild** geöffnet ist.
2 Wählen Sie im Dialogfeld **Ursprungsbild exportieren als** das Laufwerk und den Ordner zum Sichern der Datei.
3 Geben Sie in das Textfeld **Sichern unter** (Macintosh) bzw. **Dateiname** (Windows) einen Dateinamen ein.
4 Klicken Sie auf **Sichern** (Macintosh) bzw. **Speichern** (Windows).



Sie können auch ein Klonursprungsbild exportieren, indem Sie die Tastenkombination **Befehlstaste** + **Wahltaste** + S (Mac OS) or **Strg-Taste** + **Alt-Taste** + S (Windows) drücken.

### So verwerfen Sie die am Ursprungsbild vorgenommenen Änderungen:

1 Wechseln Sie zum Fenster mit dem Klondokument, während das bearbeitete Klonursprungbild im Fenster **Ursprungsbild** geöffnet ist.

Das Dialogfeld **Ursprungsbild klonen** wird angezeigt.

2 Aktivieren Sie im Dialogfeld **Ursprungsbild klonen** die Option **Verwerfen**.

3 Klicken Sie auf **OK**.

## Im Klondokument malen

Nachdem Sie einen Klon erstellt haben, können Sie festlegen, mit welchem Malwerkzeug Sie geklonte Farben auf die Arbeitsfläche auftragen möchten.

### Kloner

Das Malen mit einem Kloner eignet sich hervorragend dazu, aus Fotomaterial kunstvolle Bilder zu erstellen. Sie können das Werkzeug **Kloner** auswählen, wodurch automatisch die Malwerkzeugvarianten in der Malwerkzeugkategorie **Kloner** aktiviert werden. Einige Kloner-Werkzeugvarianten, beispielsweise **Direkt**, reproduzieren das Ursprungsbild direkt, doch bei den meisten Varianten können Sie das Ursprungsbild unter Verwendung verschiedener Medieneffekte, wie Papierstruktur und Farbtupfer, reproduzieren.



*Ein Beispiel für die vielen Kloner-Varianten ist die Variante Weichkant-Pinsel.*

### Varianten des Klonmethoden-Malwerkzeugs

Sie können die Klonfunktionen von Corel Painter auch erweitern, indem Sie so gut wie jede Malwerkzeugvariante in einen Kloner verwandeln. Die häufigste Art und Weise, ein Bild zu klonen und im Zieldokument zu erstellen, ist die Verwendung einer der Varianten des Klonmethoden-Malwerkzeugs. Mit diesen Varianten wird das Ursprungsbild reproduziert und gleichzeitig mit einem Filter versehen, sodass es im Klondokument als kunstvolles Bild neu erstellt wird.



*Mit dem Klonvorgang können Sie Ursprungsbilder filtern, um kunstvolle Bilder zu erzeugen.*

Mit den Malwerkzeugeinstellungen können Sie neue Kloner erstellen oder bestehende Kloner-Malwerkzeugvarianten verfeinern.

Lasierende Malwerkzeuge, wie Farbstifte oder Grafikmarker, bauen sich allmählich zu Schwarz auf. Wenn Sie mit einem dieser Werkzeuge in dunklen Bereichen Ihres Bilds klonen, kann es vorkommen, dass Sie nicht das gewünschte Ergebnis erzielen. Mit dem Regler **Deckkraft** in der Eigenschaftsleiste können Sie steuern, wie schnell diese Malwerkzeuge sich zu Schwarz aufbauen. Sie können auch mit Kreide oder einem der anderen Werkzeuge arbeiten, die Farben überdecken.

Da bei den Klonmethoden für jeden Farbtupfer ein ganzer Satz von Pixeln aus dem Original übernommen wird, erhalten Sie eine genauere Kopie des Originals als mit der Option **Originalfarbe verwenden** . Außerdem bleibt im Gegensatz zur Option **Originalfarbe verwenden** mit den Klonmethoden die Struktur des Originals erhalten. Sie sollten eine der Klonmethoden wählen, wenn Sie Teile eines Bilds originalgetreu reproduzieren möchten.

## So wählen Sie ein Kloner-Malwerkzeug aus:

1 Wählen Sie einen Klonursprung, und klicken Sie in der Werkzeugpalette auf das Werkzeug **Kloner** .

Die Malwerkzeugkategorie **Kloner** und eine Kloner-Malwerkzeugvariante werden automatisch ausgewählt.

Wenn Sie die Malwerkzeugvariante ändern möchten, klicken Sie auf Malwerkzeugauswahl und dann auf eine andere **Kloner**-Malwerkzeugvariante im Panel **Werkzeugbibliothek**.

2 Passen Sie in der Eigenschaftsleiste Malwerkzeugeigenschaften nach Bedarf an, etwa Größe, Deckkraft und Resaturierung.

3 Tragen Sie auf die Arbeitsfläche Malstriche auf.



Um die Farbgenauigkeit zu verbessern, können Sie die Option **Malwerkzeug füllen** aktivieren.

## So wandeln Sie eine Malwerkzeugvariante in einen Kloner um:

1 Wählen Sie einen Klonursprung, und klicken Sie in der Werkzeugpalette auf das Werkzeug **Pinsel** .

2 Klicken Sie in der Leiste für die Malwerkzeugauswahl auf die Malwerkzeugauswahl.

3 Klicken Sie im Malwerkzeugbibliotheks-Panel auf eine Malwerkzeugkategorie und Malwerkzeugvariante.

4 Klicken Sie im Panel **Farbe** auf die Schaltfläche **Originalfarbe verwenden** .

Wenn die Option **Originalfarbe verwenden** aktiviert wird, wird das Panel **Farbe** deaktiviert. Daran können Sie erkennen, dass die Farbinformationen vom Klonursprung stammen.

5 Wählen Sie **Fenster** ▸ **Panels für Malwerkzeugeinstellungen** ▸ **Allgemein** aus.

6 Wählen Sie im Panel **Allgemein** das Listenfeld **Klonen aus der Methode**.

7 Wählen Sie im Listenfeld **Unterkategorie** eine der folgenden Optionen:

- **Hart; deckend; klonen**: erzeugt teilweise geglättete Malstriche, die die darunterliegenden Malstriche überdecken
- **Weich; deckend; klonen**: erzeugt geglättete Malstriche, die die darunterliegenden Farben überdecken
- **Hart; deckend; klonen; Struktur**: funktioniert ähnlich wie **Hart; deckend; klonen**, die Malstriche treten jedoch zusätzlich mit der Papierstruktur in Wechselwirkung

- : funktioniert wie **Weich; deckend; klonen**, die Malstriche treten jedoch zusätzlich mit der Papierstruktur in Wechselwirkung
- **Verzerrt klonen**: lässt die Farben verlaufen, als wären sie nass. Das Original wird anhand Ihrer Malstriche verzerrt

8 Wählen Sie **Fenster** ▸ **Panels für Malwerkzeugeinstellungen** ▸ **Klonen** aus.

9 Wählen Sie im Panel **Klonen** im Listenfeld **Klonart** die Option **Normal**.

Die anderen Klonarten erlauben Ihnen, auf das Klonbild eine Transformationsmethode anzuwenden.

10 Tragen Sie auf die Arbeitsfläche Malstriche auf.



# Verwacklungs-Malwerkzeuge

Corel Painter umfasst eine Reihe von Malwerkzeugen, mit denen sich Verwacklungen erzielenn lassen. Sie können damit verschiedene Arten von Zufallsverhalten auf Malstriche anwenden, um realistischere Ergebnisse zu erhalten. Sie können eine Vorschau der Malwerkzeugvarianten für Verwacklungen anzeigen und sie nach Bedarf anpassen. Diese neuen benutzerdefinierten Malstriche können Sie auch als neue Malwerkzeugvarianten für Verwacklungen sichern.

In diesem Abschnitt werden folgende Themen besprochen:

- Malwerkzeugvarianten für Verwacklungen auswählen
- Das Verhalten von Verwacklungsvarianten steuern

## Malwerkzeugvarianten für Verwacklungen auswählen

Corel Painter enthält zahlreiche voreingestellte Malwerkzeugvarianten für Verwacklungen. Sie können sie wie vorgegeben verwenden oder anpassen, indem Sie mit den Einstellungen für Verwacklungen ihre eigenen Verwacklungs-Malwerkzeuge erstellen.



*Ein Beispiel für die Malwerkzeugvariante (ohne Verwackeln)* ***Künstler Impressionismus*** *(links) und die Malwerkzeugvariante* ***Künstler Impressionismus verwackelt*** *(rechts) mit* ***Deckkraft verwackeln*** *und* ***Farbe verwackeln***

Die Malwerkzeugvarianten für Verwacklungen sind in vielen verschiedenen Malwerkzeugkategorien zu finden. In der folgenden Tabelle sind die Malwerkzeugvarianten für Verwacklungen aller Malwerkzeugkategorien aufgeführt:

| **Malwerkzeugkategorie** | **Malwerkzeugvariante für Verwacklungen** |
| --- | --- |
| Airbrushes | Grobkörniger Spray verwackelt |
| Künstler | Sargent-Pinsel grob verwackelt<br>Impressionismus verwackelt<br>Sargent-Pinsel stark verwackelt |
| Mischpinsel | Mischpinsel grob verwischend verwackelt<br>Mischfarben-Impasto körnig verwackelt |
| Kreiden und Wachsstifte | Realistische Kreide verwackelt |
| Kloner | Impasto-Kloner verwackelt, Skizze |
| F-X | Nebel verwackelt<br>Fell-Airbrush verwackelt |
| Gel | Gel Fraktal verwackelt |
| Gouache | Gouache-Kamm verwackelt |
| Schlauch | Farbschlauch verwackelt |

| Malwerkzeugkategorie | Malwerkzeugvariante für Verwacklungen |
|---|---|
| Impasto | Aufgenommener Mischpinsel, Impasto verwackelt<br>Impasto grob verwackelt<br>Starkes Impasto, Stempel verwackelt |
| Marker | Textmarker abgenutzt verwackelt |
| Ölpinsel | Dichtes Impasto quadratisch verwackelt |
| Spachtel | Spitzer Spachtel, Pinsel verwackelt<br>Spitzer Spachtel, verwackelt mitführen |
| Musterzeichner | Musterkreide verwackelt<br>Musterkreide verschnörkelt verwackelt |
| Realistisches Aquarell | Leichter Rand verwackelt<br>Verwackelter Schwamm realistisch nass |
| Schwämme | Schwamm körnig verwackelt |

### So wählen Sie Verwacklungsvarianten aus:

1 Klicken Sie in der Leiste **Malwerkzeugauswahl** auf die Malwerkzeugauswahl.

2 Klicken Sie im Malwerkzeugbibliotheks-Panel auf eine der Kategorien aus der obigen Tabelle.

3 Klicken Sie auf eine Malwerkzeugvariante für Verwacklungen.



Alle Malwerkzeugvarianten für Verwacklungen können Sie auch schnell finden, indem Sie in die Suchleiste **Verwackeln** eingeben und die **Eingabetaste** drücken.

## Das Verhalten von Verwacklungsvarianten steuern

Sie können den Umfang der Verwacklung steuern, den ein Malwerkzeug hervorruft. Die Verwacklungseinstellungen, die Sie ändern können, werden durch die gewählte Verwacklungs-Malwerkzeugvariante bestimmt. Wenn Sie beispielsweise die Malwerkzeugvariante **Grobkörniger Spray verwackelt** aus der Kategorie **Airbrush**

wählen, können Sie die folgenden Verwacklungseinstellungen vornehmen: **Größe verwackeln** (Panel für Malwerkzeugeinstellungen**Größe**), **Element verwackeln** und **Farbfluss verwackeln** (Panel für Malwerkzeugeinstellungen **Airbrush**), **Deckkraft verwackeln** (Panel für Malwerkzeugeinstellungen **Deckkraft**) und **Strich verwackeln** (Panel für Malwerkzeugeinstellungen **Strich**).

Um die Verwacklungs-Malwerkzeugeinstellungen für ein gewähltes Malwerkzeug schnell zu finden, können Sie von Corel Painter eine Gruppe aller relevanten Panels für Malwerkzeugeinstellungen für Ihre ausgewählte Malwerkzeugvariante generieren lassen. Auf diese Weise wird die Suche nach Verwacklungseinstellungen eingegrenzt, indem die Anzahl der Panels für Malwerkzeugeinstellungen beschränkt wird, die für Ihr gewähltes Malwerkzeug verfügbar sind. Weitere Informationen dazu finden Sie unter „Erweiterte Malwerkzeugeinstellungen dynamisch anzeigen“ auf Seite 96.



# Farbaufträge anwenden und anpassen

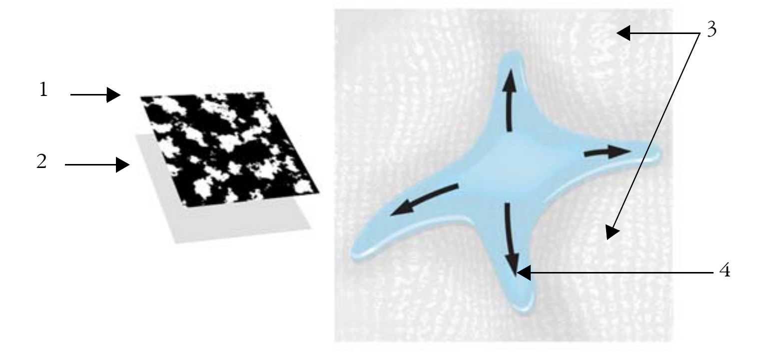
Farbaufträge wurden konzipiert, um das kreative Potential der Malwerkzeuge der Kategorie **Realistisches Aquarell** optimal auszunutzen. indem eine strukturierte Oberfläche hinzugefügt wird, die sich auf die Fließrichtung der Farbe auswirkt.

In diesem Abschnitt werden folgende Themen besprochen:

- Überblick über Farbaufträge
- Farbaufträge und kompatible Malwerkzeugvarianten auswählen
- Farbaufträge aktivieren und den Fließwiderstand steuern

## Überblick über Farbaufträge

Bei der Arbeit mit den Malwerkzeugen der Kategorie **Realistisches Aquarell** können Sie mithilfe von Farbaufträgen Oberflächenstrukuren erzeugen, die die Fließrichtung der Farbe beeinflussen. Farbaufträge ähneln Papierstrukturen. Die durch Farbaufträge erzeugten Oberflächen weisen jedoch größere Erhebungen und stärkere Vertiefungen auf, die eine umfangreichere Wasserverdrängung ermöglichen. Das Relief des Farbauftrags führt dazu, dass sich die Farbe in individuellen und unregelmäßigen Mustern verteilt und absetzt. Sie können Farbaufträge in Kombination mit Papierstrukturen verwenden, um letztere beizubehalten.




*Ein Farbauftrag (1) wird zusammen mit einer Papierstruktur (2) verwendet, um dem Bild ein Relief hinzuzufügen und die Wasserverdrängung zu fördern. Die erhöhten Bereiche (3) des Farbauftrags beeinflussen die Fießrichtung des Wassers (4).*

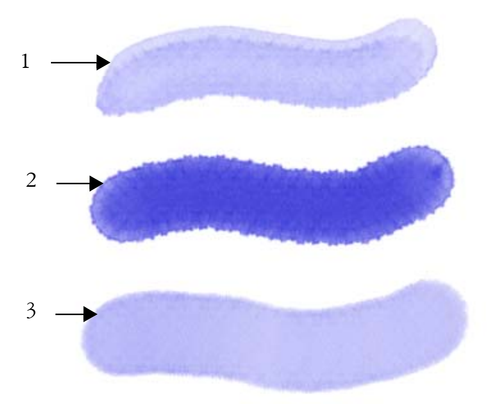



*Die Malwerkzeugvariante* ***Farbauftragsrand nass*** *wird zusammen mit der Papierstruktur (1) verwendet. Dasselbe Malwerkzeug wird in Kombination mit der Papierstruktur und dem Farbauftrag* ***Kies*** *(2) verwendet.*

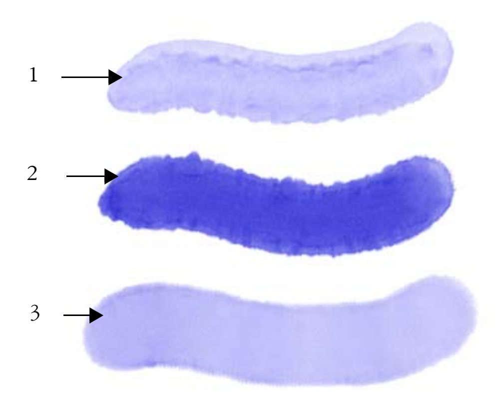
Obwohl Farbaufträge für Malwerkzeuge der Kategorie **Realistisches Aquarell** vorgesehen sind, können Sie sie auch zusammen mit Malwerkzeugen der Kategorie **Realistisches nasses Öl** verwenden.

## Farbaufträge und kompatible Malwerkzeugvarianten auswählen

Für einen schnellen Einstieg in die Arbeit mit Farbaufträgen können Sie eine der Malwerkzeugvarianten für Farbaufträge wählen. Sie stehen in der Malwerkzeugkategorie **Realistisches Aquarell** zur Verfügung. Bei diesen Malwerkzeugvarianten sind Farbaufträge standardmäßig aktiviert. Sie können mit verschiedenen Farbaufträgen experimentieren, um die gewünschten Effekte zu erzielen.




*Malstriche mit den Malwerkzeugvarianten **Farbauftrag geschmolzen** (1), **Farbauftragsrand Rauschen** (2) und **Farbauftragsrand nass** (3) mit ausgewähltem Farbauftrag **Fein gepunktet**.*




*Malstriche mit den Malwerkzeugvarianten **Farbauftrag geschmolzen** (1), **Farbauftragsrand Rauschen** (2) und **Farbauftragsrand nass** (3) mit ausgewähltem Farbauftrag **Kies**.*

### So wählen Sie Malwerkzeugvarianten für Farbaufträge aus:

1 Wählen Sie im Malwerkzeugbibiliotheks-Panel die Malwerkzeugkategorie **Realistisches Aquarell** aus.

2 Wählen Sie eine der folgenden Malwerkzeugvarianten:
- **Farbauftragsrand Rauschen**
- **Farbauftragsrand nass**
- **Farbauftrag geschmolzen**

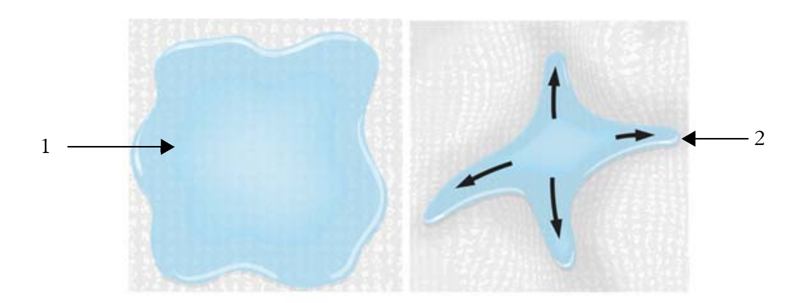
### So wählen Sie Farbaufträge aus:

1 Wählen Sie **Fenster** ▸ **Farbauftrags-Panels** ▸ **Farbauftrags-Bibliotheken**.

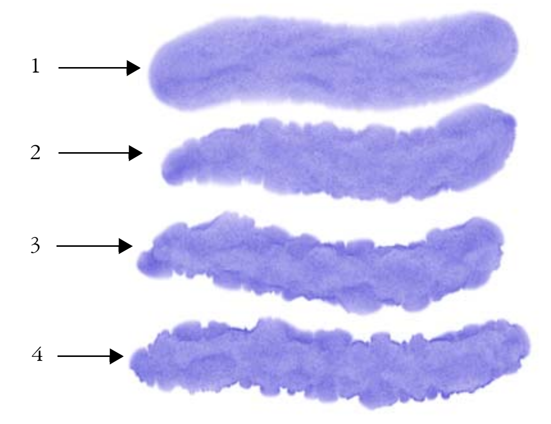
2 Klicken Sie auf ein Farbfeld für einen Farbauftrag.

## Farbaufträge aktivieren und den Fließwiderstand steuern

Sie können eine bestehende Malwerkzeugvariante der Kategorie **Realistisches Aquarell** auswählen und anschließend Farbaufträge manuell aktivieren. Außerdem können Sie den Fließwiderstand eines Malwerkzeugs einstellen, um das Zusammenwirken mit dem Farbauftrag zu verbessern. Durch den Fließwiderstand können Sie den Grad steuern, bis zu dem sich die Farbauftragsoberfläche oder die Papierstruktur auf die Fließrichtung des Wassers auswirkt.




*Wenn der Fließwiderstand auf einen niedrigen Wert eingestellt ist, fließt das Wasser ungehindert über die Arbeitsfläche (1). Ist der Fließwiderstand auf einen hohen Wert eingestellt, kann das Wasser nicht ungehindert fließen (2).*




*Malstriche mit der Malwerkzeugvariante **Farbauftragsrand Rauschen** bei einem Fließwiderstand von 0 (1), 33 (2), 66 (3) und 100 % (4) mit ausgewähltem Farbauftrag **Wolken***

## So aktivieren Sie Farbaufträge und steuern den Fließwiderstand:

1 Wählen Sie im Malwerkzeugbibiliotheks-Panel die Malwerkzeugkategorie **Realistisches Aquarell** aus.

2 Wählen Sie **Fenster** ▸ **Panels für Malwerkzeugeinstellungen** ▸ **Realistisches Aquarell** aus.

3 Aktivieren Sie im Bereich **Farbmenge** die Option **Farbauftrag**, um den **Ursprung** festzulegen.

4 Legen Sie mithilfe des Reglers **Fließwiderstand** den Widerstand fest.

Wenn Sie den Regler nach rechts bewegen, wird der Effekt verstärkt.



Um einen möglichst großen Effekt durch Farbaufträge zu erzielen, müssen Sie sicherstellen, dass für die Einstellung **Nässe** ein hoher Wert und für die Einstellung **Verdunstungsgeschwindigkeit** ein niedriger Wert gewählt wurde.



Sie können auch den Fließwiderstand der Malwerkzeugvarianten der Kategorie **Realistisches nasses Öl** einstellen, indem Sie **Fenster** ▸ **Panels für Malwerkzeugeinstellungen** ▸ **Realistisches nasses Öl** auswählen.



# Mit Symmetriewerkzeugen und Perspektivraster arbeiten

Die Platzierung von Objekten in einem Gemälde kann die allgemeine Darstellung fertiger Arbeiten entscheidend beeinflussen. Corel Painter weist viele Werkzeuge und Funktionen auf, die Sie beim Zusammenstellen, Vergrößern bzw. Verkleinern und Positionieren von Bildern und Bildelementen unterstützen. So können Sie die Lineale oder das Raster anzeigen, um Sie beim präzisen Platzieren von Bildelementen zu unterstützen. Sie können auch Symmetriewerkzeuge wie das Werkzeug **Spiegelmalerei** verwenden, um eine ausgewogene Darstellung zu erzielen.

In diesem Abschnitt werden folgende Themen besprochen:

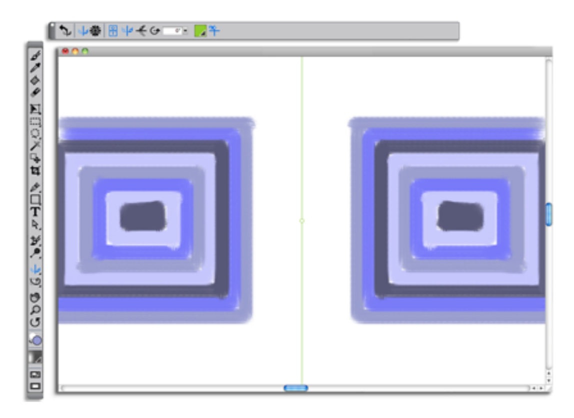
- Den Modus „Spiegelmalerei" verwenden
- Kaleidoskop-Malmodus verwenden
- Perspektivhilfslinien verwenden

## Den Modus „Spiegelmalerei" verwenden

Mit dem Modus **Spiegelmalerei** können Sie in Corel Painter ein symmetrisches Gemälde erstellen. Nach dem Aktivieren des Modus **Spiegelmalerei** wird im Malfenster eine Fläche angezeigt, sodass Sie die eine Hälfte von Objekten malen können, während Corel Painter automatisch ein Spiegelbild der gegenüberliegenden Seite des Objekts repliziert, indem die Malstriche reproduziert werden. Wenn Sie zum Beispiel ein symmetrisches Gesicht malen möchten, malen Sie einfach die eine Hälfte des Gesichts und Corel Painter vervollständigt die andere Hälfte automatisch.

Bei Verwendung des Modus **Spiegelmalerei** können die Malstriche, die Sie auf der einen Seite der Fläche anbringen, auf der anderen Seite anders dargestellt werden. Wenn Sie mit der Spiegelmalerei etwa auf einer Arbeitsfläche beginnen, die zuvor

aufgebrachte Malstriche aufweist, werden die gespiegelten Malstriche mit den Farben gemischt, die auf der Arbeitsfläche bereits zu finden sind. Darüber hinaus werden die gespiegelten Malstriche bei zufälligen Malstrichen wie bei einem Strahl ebenfalls zufällig aufgetragen.



*Die grüne Linie, die in der Mitte des Dokumentfensters angezeigt wird, stellt die Spiegelfläche dar.*

Die Spiegelfläche kann vertikal oder horizontal angezeigt werden. Beide Spiegelflächen können auch gleichzeitig angezeigt werden. Zusätzlich können Sie die Platzierung der Spiegelfläche im Zeichenfenster beeinflussen, indem Sie die Fläche verschieben oder drehen.

## So erstellen Sie Spiegelmalereien:

1 Klicken Sie in der Werkzeugpalette auf das Werkzeug **Spiegelmalerei** .

2 Aktivieren Sie in der Eigenschaftsleiste eine der folgenden Optionen:

- **Vertikale Fläche** : Positioniert die Spiegelfläche vertikal im Zeichenfenster.
- **Horizontale Fläche** : Positioniert die Spiegelfläche horizontal im Zeichenfenster.

3 Klicken Sie in der Leiste **Malwerkzeugauswahl** auf die **Malwerkzeugauswahl**.

4 Klicken Sie im Malwerkzeugbibliotheks-Panel auf eine Malwerkzeugkategorie und auf eine Malwerkzeugvariante.

5 Bringen Sie auf einer der Seiten der Spiegelfläche einen Malstrich auf.

| Ziel | Vorgehensweise |
|---|---|
| Spiegelfläche beim Malen ausblenden | Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Flächen umschalten**. |
| Modus **Spiegelmalerei** deaktivieren | Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Spiegelmalen umschalten**. |



Nur mit dem **Malwerkzeug** können Sie Spiegelmalereien und Kaleidoskope erstellen. Andere Werkzeuge, z. B. das Werkzeug **Form**, werden nicht unterstützt.

## So steuern Sie die Anzeige der Spiegelfläche:

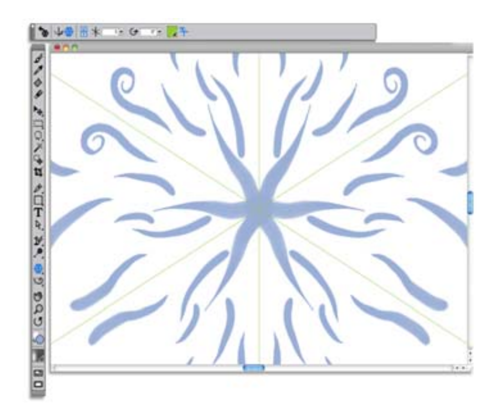
1 Klicken Sie in der Werkzeugpalette auf das Werkzeug **Spiegelmalerei**.

2 Orientieren Sie sich an der folgenden Tabelle.

| Ziel | Vorgehensweise |
|---|---|
| Angabe eines Drehwinkels | Geben Sie in der Eigenschaftsleiste im Feld **Drehwinkel** einen Wert ein. |
| Ziehen der Fläche im Malfenster | Zeigen Sie auf eine Fläche. Wenn sich der Cursor in einen Drehwinkel-Cursor ändert, ziehen Sie die Fläche, um diese zu drehen. |
| Ändern der Position der Fläche | Zeigen Sie auf den Mittelpunkt der Fläche. Der Cursor ändert seine Form in einen Pfeil mit vier Spitzen. Ziehen Sie die Fläche an eine neue Position im Malfenster. |
| Ändern der Farbe der Fläche | Klicken Sie auf die Schaltfläche **Farbe der symmetrischen Fläche**, und klicken Sie auf ein Farbfeld. |
| Zurücksetzen der Spiegelfläche auf die Standardposition | Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Spiegelmalen zurücksetzen**. |

## Kaleidoskop-Malmodus verwenden

Mit Corel Painter können Sie einfache Malstriche in bunte und symmetrische Kaleidoskopbilder verwandeln. Wenn Sie in einem Kaleidoskopsegment einen Malstrich anbringen, werden in den anderen Segmenten mehrere Reflektionen des Malstrichs angezeigt. Einem Kaleidoskop können zwischen 3 und 12 Spiegelflächen hinzugefügt werden. Die Spiegelflächen können auch gedreht oder in ihrer Position geändert werden, um andere Farben und Muster anzuzeigen.



*Die grünen Linien, die im Dokumentfenster angezeigt werden, begrenzen die symmetrischen Flächen.*

### So erstellen Sie Kaleidoskopgemälde:

1 Klicken Sie in der Werkzeugpalette auf das Werkzeug **Kaleidoskopmalen** ❋.

2 Geben Sie in der Eigenschaftsleiste im Feld **Segmentnummer** die Anzahl der Flächen ein, die angezeigt werden sollen.

3 Klicken Sie in der Leiste Malwerkzeugauswahl auf die Malwerkzeugauswahl.

4 Klicken Sie im Malwerkzeugbibliotheks-Panel auf eine Malwerkzeugkategorie und auf eine Malwerkzeugvariante.

5 Bringen Sie in einem der Kaleidoskopsegmente Malstriche an.

Bringen Sie in mehreren Segmenten Malstriche an, wenn Sie einen spiralartigen Effekt erzielen möchten.

| Ziel | Vorgehensweise |
|---|---|
| Kaleidoskopflächen beim Malen ausblenden | Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Flächen umschalten**. |
| **Kaleidoskop-Malmodus** deaktivieren | Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Kaleidoskopmalen umschalten**. |



Nur mit dem **Malwerkzeug** können Sie Spiegelmalereien und Kaleidoskope erstellen. Andere Werkzeuge, z. B. das Werkzeug **Form**, werden nicht unterstützt.

## So steuern Sie die Anzeige der Kaleidoskopflächen:

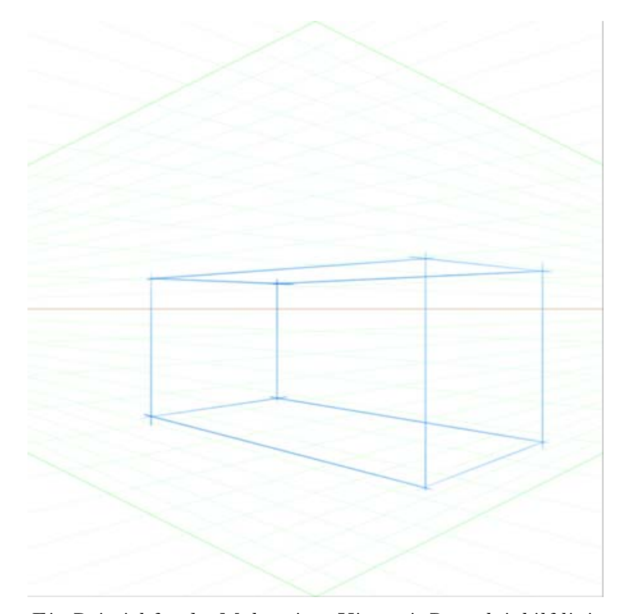
1 Klicken Sie in der Werkzeugpalette auf das Werkzeug **Kaleidoskopmalen**.

2 Führen Sie die erforderlichen Aufgaben in der folgenden Tabelle aus:

| Ziel | Vorgehensweise |
|---|---|
| Angabe eines Drehwinkels | Geben Sie in der Eigenschaftsleiste im Feld **Drehwinkel** einen Wert ein. |
| Ziehen der Fläche im Malfenster | Zeigen Sie auf eine Fläche. Wenn sich der Cursor in einen Drehwinkel-Cursor ändert, ziehen Sie die Fläche, um diese zu drehen. |
| Ändern der Position der Fläche | Zeigen Sie auf den Mittelpunkt der Flächen. Der Cursor ändert seine Form in einen Pfeil mit vier Spitzen. Ziehen Sie die Flächen an eine neue Position im Malfenster. |
| Ändern der Farbe der Fläche | Klicken Sie auf die Schaltfläche **Farbe der symmetrischen Fläche**, und klicken Sie auf ein Farbfeld. |
| Zurücksetzen der Spiegelfläche auf die Standardposition | Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche zum **Zurücksetzen des Kaleidoskopmalens**. |

## Perspektivhilfslinien verwenden

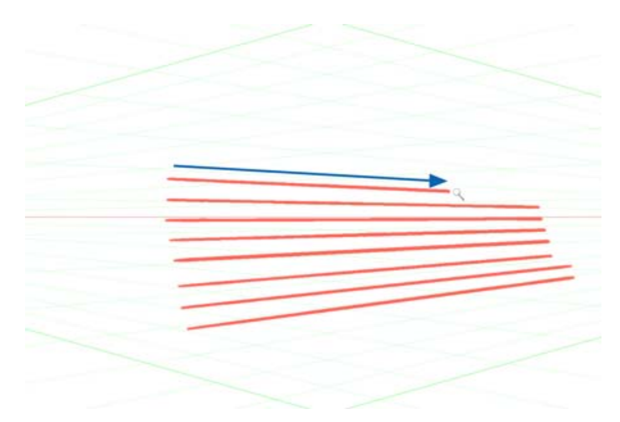
Sie können Perspektivhilfslinien anzeigen, die nicht gedruckt werden, um Objekte zu erstellen, die den Eindruck erwecken, als würden sie aus der Ansicht verschwinden. Wenn Sie die Perspektivhilfslinien nicht mehr benötigen, können Sie sie wieder ausblenden.



*Ein Beispiel für das Malen einer Kiste mit Perspektivhilfslinien.*

Es stehen verschiedene Voreinstellungen für Perspektivhilfslinien zur Verfügung, zu denen unterschiedliche Konfigurationen der Perspektivhilfslinien zählen. Sie können auch eine Voreinstellung an Ihre Bedürfnisse anpassen. Für Voreinstellungen kann der Standardstatus wiederhergestellt werden. Voreinstellungen können auch gespeichert und zuvor gespeicherte Voreinstellungen können gelöscht werden.

Die Voreinstellungen für Perspektivhilfslinien umfassen einen, zwei oder drei Fluchtpunkte, mit deren Hilfe Sie die Richtung der Perspektive festlegen können. Darüber hinaus können Sie auch **Perspektivische Striche** aktivieren. Mit **Perspektivische Striche** werden Malstriche begradigt und dabei ihre Position so festgelegt, dass sie in Richtung des nächstliegenden Fluchtpunkts zeigen.



*Die perspektivischen Striche werden so festgelegt, dass sie in Richtung des nächstliegenden Fluchtpunkts zeigen.*

Die Darstellung von Perspektivhilfslinien kann durch Neupositionieren von Fluchtpunkt, Horizontallinie und Primärlinien geändert werden. Zudem können Sie auch die Primärlinien entsprechend Ihrer Bedürfnisse drehen.

Darüber hinaus können Sie auch die Farbe und Deckkraft aller Linien ändern. Auch die Dichte der Zwischenlinien kann erhöht oder verringert werden.

## So zeigen Sie Perspektivhilfslinien an:

1 Klicken Sie in der Werkzeugpalette auf das Werkzeug **Perspektivhilfslinien** .
Sie können das Werkzeug **Perspektivhilfslinien** auch aktivieren, indem Sie die Taste **.** drücken.

2 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Perspektivhilfslinien aktivieren** .

3 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Voreinstellungen für Perspektivhilfslinien**, und wählen Sie in der Liste eine Voreinstellung aus.



Wählen Sie für eine bessere Darstellung der Hilfslinien den **Vollbildmodus**. Auf diese Weise können Sie die Hilfslinien entsprechend Ihrer Bedürfnisse neu positionieren.



Sie können die Perspektivhilfslinien anzeigen, indem Sie **Arbeitsfläche ▸ Perspektivhilfslinien ▸ Perspektivhilfslinien aktivieren** auswählen. Mithilfe dieser Option können Sie die Perspektivhilfslinien jedoch nicht ändern.

## So blenden Sie Perspektivhilfslinien ein oder aus:

1 Klicken Sie in der Werkzeugpalette auf das Werkzeug **Perspektivhilfslinien**.

2 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Perspektivhilfslinien aktivieren**.

## So aktivieren Sie perspektivische Striche:

1 Klicken Sie in der Werkzeugpalette auf das Werkzeug **Perspektivhilfslinien**.

2 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Perspektivische Striche**.

## So positionieren Sie Linien und den Fluchtpunkt neu:

1 Klicken Sie in der Werkzeugpalette auf das Werkzeug **Perspektivhilfslinien**.

2 Orientieren Sie sich an der folgenden Tabelle.

| Ziel | Vorgehensweise |
|---|---|
| Fluchtpunkt neu positionieren | Ziehen Sie den Fluchtpunkt an die gewünschte Position. |
| Horizontale Linie neu positionieren | Ziehen Sie die horizontale Linie nach oben oder unten. |
| Primärlinie neu positionieren | Ziehen Sie den Positionierungspunkt der Primärlinie an die gewünschte Position. |
| Primärlinie drehen | Ziehen Sie den Drehpunkt, um den Linienwinkel zu ändern. |
| Ein Fluchtpunkt und die entsprechenden Primärlinien zusammen neu positionieren | **Umschalttaste** gedrückt halten, und den Fluchtpunkt an eine neue Position ziehen |

| Ziel | Vorgehensweise |
|---|---|
| Alle Fluchtpunkte und Primärlinien zusammen neu positionieren | **Befehlstaste + Umschalttaste** (Macintosh) bzw. **Strg-Taste + Umschalttaste** (Windows) gedrückt halten, und den Fluchtpunkt an eine neue Position ziehen |
| Positionierungspunkt der Primärlinie verschieben | Ziehen Sie den Positionierungspunkt entlang der Primärlinie. |

## So steuern Sie die Anzeige der Primärlinien:

1 Klicken Sie in der Werkzeugpalette auf das Werkzeug **Perspektivhilfslinien** .

2 Orientieren Sie sich an der folgenden Tabelle.

| Ziel | Vorgehensweise |
|---|---|
| Primärlinien ein- und ausblenden | Klicken Sie in der Symbolleiste auf die Schaltfläche **Primärlinien anzeigen/ ausblenden** . |
| Farbe der Primärlinien ändern | Klicken Sie in der Symbolleiste auf die Farbauswahl rechts neben der Schaltfläche **Primärlinien anzeigen/ausblenden**, und wählen Sie eine Farbe aus. |
| Deckkraft der Primärlinien ändern | Verschieben Sie in der Symbolleiste den Regler **Primärliniendeckkraft**, um die Liniendeckkraft anzupassen. |

## So steuern Sie die Anzeige der horizontalen Linie:

1 Klicken Sie in der Werkzeugpalette auf das Werkzeug **Perspektivhilfslinien** .

2 Orientieren Sie sich an der folgenden Tabelle.

| Ziel | Vorgehensweise |
|---|---|
| Horizontale Linie ein- und ausblenden | Klicken Sie in der Symbolleiste auf die Schaltfläche **Horizontallinien anzeigen/ ausblenden** . |

| Ziel | Vorgehensweise |
|---|---|
| Farbe der horizontalen Linie ändern | Klicken Sie in der Symbolleiste auf die Farbauswahl rechts neben der Schaltfläche **Horizontallinien anzeigen/ausblenden**, und wählen Sie eine Farbe aus. |
| Deckkraft der horizontalen Linie ändern | Verschieben Sie in der Symbolleiste den Regler **Horizontalliniendeckkraft**, um die Liniendeckkraft anzupassen. |

## So steuern Sie die Anzeige der Zwischenlinien:

1 Klicken Sie in der Werkzeugpalette auf das Werkzeug **Perspektivhilfslinien** .

2 Orientieren Sie sich an der folgenden Tabelle.

| Ziel | Vorgehensweise |
|---|---|
| Zwischenlinien ein- und ausblenden | Klicken Sie in der Symbolleiste auf die Schaltfläche **Zwischenlinien anzeigen/ ausblenden** . |
| Farbe der Zwischenlinien ändern | Klicken Sie in der Symbolleiste auf die Farbauswahl rechts neben der Schaltfläche **Zwischenlinien anzeigen/ausblenden**, und wählen Sie eine Farbe aus. |
| Deckkraft der Zwischenlinien ändern | Verschieben Sie in der Symbolleiste den Regler **Zwischenliniendeckkraft**, um die Liniendeckkraft anzupassen. |
| Liniendichte ändern | Verschieben Sie in der Symbolleiste den Regler **Zwischenliniendichte**, um die Liniendichte anzupassen. |

## So setzen Sie die Perspektivhilfslinien zurück:

1 Klicken Sie in der Werkzeugpalette auf das Werkzeug **Perspektivhilfslinien** .

2 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Werkzeug zurücksetzen** .

## So sichern Sie die Einstellungen der Perspektivhilfslinien als Voreinstellungen:

1 Klicken Sie in der Werkzeugpalette auf das Werkzeug **Perspektivhilfslinien**.
2 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Perspektivhilfslinien aktivieren**.
3 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Voreinstellungen für Perspektivhilfslinien**, und wählen Sie in der Liste **Hinzufügen** aus.
4 Geben Sie im Dialogfeld **Voreinstellung hinzufügen** in das Feld **Voreingestellter Name** einen Namen für die Voreinstellung ein.
5 Klicken Sie auf **Sichern** (Macintosh) bzw. **Speichern** (Windows).
Die Voreinstellung wird in der Liste der Voreinstellungen angezeigt.



Wenn Sie Ihren Arbeitsbereich exportieren, werden alle von Ihnen erstellten Voreinstellungen für Perspektivhilfslinien mit dem Arbeitsbereich gespeichert.

## So löschen Sie eine Voreinstellung für eine Perspektivhilfslinie:

1 Klicken Sie in der Werkzeugpalette auf das Werkzeug **Perspektivhilfslinien**.
2 Aktivieren Sie Perspektivhilfslinien, klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Voreinstellungen für Perspektivhilfslinien**, und wählen Sie in der Liste **Hinzufügen** aus.
3 Wählen Sie im Listenfeld **Voreingestellter Name** eine Voreinstellung aus.
4 Klicken Sie auf **Ja**.

# Index

## A

## B



## C



## D

## E



## F

# G

## H



## I



## K

## L



## M

## N



## O



## P

## R



## S

# T

# Z